
NUMERO
8
NOUVELLE FORMULE
JEUX &
LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - JUILLET-AOUT 1990
N° 8 - 25 F
STRATEGIE
KASPAROV À PARIS
F-ST
Jouez
tout l'été
TOUS VOS
JEUX SONT
SUR MICRO
SUPPORTERS:
LE MONDIALE
SUR
UN PLATEAU
M 1659 - 8 - 25,00 F
3791659025007 00080
180 FB/7 FS/700 Ptas/550 Esc 26,70 Dh/2780 Dt/$ Can 4.75

# Marlboro

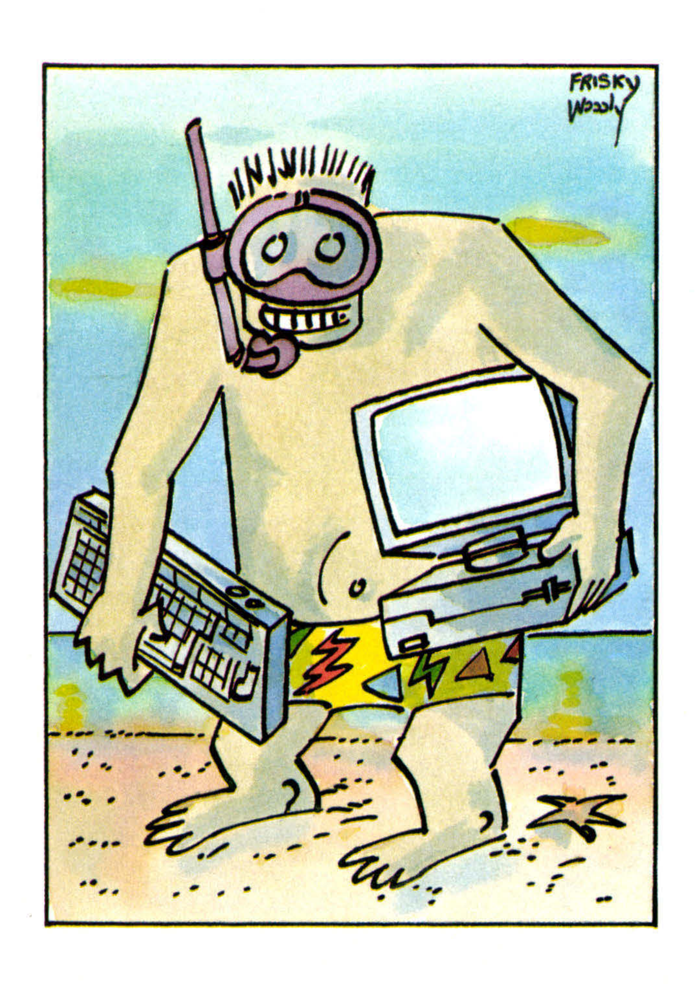


LIGHTS

FILTER CIGARETTES

Marlboro
LIGHTS

# EDITORIAL




Dix de der ? Non, rebelote ! Un mois sans J&S. Et nous revoilà ! La parution du magazine a dû être suspendue au mois de juin en raison de difficultés de fabrication. Mais nous avons rapidement cessé de faire le mort et nous voici pour une nouvelle donne avec un numéro particulièrement dense. Ce mois-ci, J&S vous propose 19 pages de prêt à jouer. C'est l'été, vous aurez de quoi vous occuper en bronzant. Et s'il pleut ? Titillez donc votre souris. Notre dossier est consacré aux jeux micro pour tous les joueurs. Les logiciels de jeux, de plus en plus performants, permettent de se perfectionner tout seul dans les "Grands classiques". Mieux, vous pouvez jouer en blitz, sans l'ennui des manipulations. Une partie d'Othello en moins de 3 mn, par exemple. Et même ceux qui méprisent les "pan-pan-boum-boum" des jeux d'arcade seront éblouis par quelques jeux de stratégie inimaginables sans la mémoire et le graphisme des micros. Aujourd'hui, sans micro à la maison, on peut déjà jouer, tranquille, sur le PC ou le Mac du bureau (avec une commande qui, instantanément, fait apparaître une feuille de calcul à la place du Roi et des Fous...). Demain, un écran plat d'un kilo posé sur les genoux suffira pour s'évader... Déjà, vous pouvez jouer le Mondiale en chambre sur un un plateau. Dans ce numéro, nous vous proposons aussi une interview d'un joueur de foot et d'échecs, Bruno Martini, le goal de l'équipe de France ; avec, en prime, "Supporters", un jeu en encart, où la stratégie fait bon ménage avec le bluff et l'ambiance survoltée des tribunes. L'actualité échiquéenne est également riche ce mois-ci : Les deux K étaient de passage en France. On ne les a pas ratés. Et la boucle est bouclée avec Kasparov qui adore taper dans le ballon et s'entraîne régulièrement aux échecs avec sa base de données sur micro. Le joueur assisté par ordinateur est né. ■

# LE ROI ARTHUR

Deuxième jeu de plateau consacré par Oriflam à la Table Ronde, le **Roi Arthur** vous invite à incarner un de ces preux chevaliers qui deviendront légendaires : Lancelot, Galahad, Perceval... Quêtes épiques, joutes héroïques, combats audacieux seront votre lot quotidien. Au fil des ans, vous devrez vous couvrir de gloire et faire preuve de grandeur pour avoir enfin votre place à la Table Ronde. Il vous faudra alors conquérir de haute lutte des alliés fidèles à votre cause, alors qu'intrigues et trahisons ébranlent le règne d'Arthur et qu'éclate la guerre civile. Car de cet univers trouble et violent naîtra le futur Roi d'Angleterre. Peut-être vous !




**Jeu de plateau pour 1 (jeu en solitaire) à 6 joueurs**

# JEUX & STRATEGIE

JEUX & STRATÉGIE
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53
**Directeur :** Bertrand Lobry
**Directeur délégué (diversification) :** Dominique Auzias

**Rédaction**

**Directeur de la Rédaction :** Benoît Granger
**Rédacteur en chef :** Benjamin Hannuna
**Rédacteur en chef adjoint :** Éric Ar Braz
**Chefs de rubrique :**
Marc Esquerré (Classiques, Prêt à jouer)
Pierre Grumberg (Magazin-Micro)
Annette Lacour (Actualité, Magazin)
**Secrétariat de Rédaction :**
Mohamed Aissaoui (textes)
Brigitte Battin (iconographie)
**Direction artistique :** Emmanuelle Verdickt
**Maquette :**
Emmanuelle Verdickt et Celma Oliveira

**Publicité**

Patrice Marang, assisté de
Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

**Administration**

**Éditeur :** Richard Legras, assisté de Pascale Bry
**Comptabilité :** Thierry Planes, assisté de Françoise Alemanni

**Diffusion NMPP - Réassorts**

Hubert Alix - Tél. : (1) 30 52 64 12

**Abonnements**

Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
**Distribution :** NMPP
**Fabrication :** Imprimerie Léonce Deprez
**Photocomposition, photogravure :** SERIAL
**Illus. : B. Helne : cover, 7 ; L. Seizelet et S. Krinitzky : 3, 76-77 ; M. Battin : casse-tête.**
Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : B. Lobry. Principaux associés : S.A. Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions D.Auzias & associés - B. Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).



**Commission paritaire N° 62675**
**ISSN 0247-1132**
**Dépôt légal : juin 1990**
**Directeur de la publication : Bertrand Lobry**

**OJD - CESP**

Ce numéro correspond au 68 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;


# Sommaire

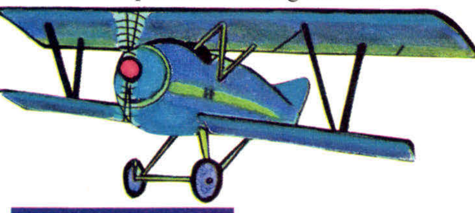
**Juillet-Août 90**



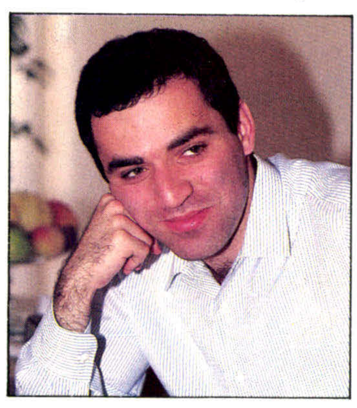




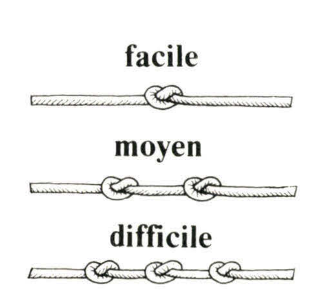











## Le mois prochain

Le prochain numéro paraîtra en septembre.

# LE BEAU A SA RAISON D'ETRE

# TOUT AUTANT QUE L'UTILE

HENRI FABRE

1823-1915

Smir de France

## LE BEAU



## L'UTILE

Smir de France

Smir de France




Smir de France

1800 POINTS DE VENTES EN FRANCE




La Fontaine : face cachée

### Karpov nul avec un môme

Lyon, le 30 mai 1990. Echecs, partie commentée : à droite, Anatoly Karpov, 39 ans, vice-champion du monde ; à gauche, Guillaume Tonin, 9 ans, membre du club de Lyon Oyonnax. Que croyez-vous qu'il advint ? Au 30e coup, après 3 heures de simultanée, Karpov dut concéder la nulle au gamin ! Les surdoués de l'échiquier, spécialité française ?
*(source Le Dauphiné libéré)*

### Budapest, l'enfer du jeu

Non contents d'investir la plupart des capitales d'Europe de l'Est, les casinos vont maintenant se nicher dans les universités. A Budapest, les étudiants en médecine ont vu apparaître, à l'intérieur même de la faculté, tapis et roulettes, pour se détendre et s'accoutumer à la fièvre du jeu. On ne sait pas encore si des initiations sont bientôt prévues dans les écoles maternelle...

### Vu à la télé

Un gagnant de la Roue de la fortune partage ses lots avec ses adversaires malheureux. Sur une autre chaîne, une candidate de Questions pour un champion s'exclame "On l'avez assez vu" pour saluer la défaite d'un autre concurrent. Ces scènes de la vie quotidienne à la télévision nous émeuvent et nous font réagir, comme Mme Dangoin de Francheville, qui écrit à Télé 7 jours pour ajouter "Nous espérons, bien au contraire, revoir ce sympathique professeur de Nancy !".

### Ici Londres

Un jeu d'échecs allemand en ambre, du 17e siècle, a atteint le prix record de 330 000 livres (environ 3000 000 F) à une vente aux enchères organisée à Londres par Sotheby's. Le jeu, provenant d'une collection britannique privée, a été acquis par un acheteur anonyme. Il avait été estimé à 80 000 livres.

### Trump, énormément

Donal Trump, le milliardaire new-yorkais, vient d'ouvrir le Taj-Mahal, le plus grand hôtel-casino du monde à Atlantic City. Il a fallu deux années entières de production de marbre de Carrare pour fournir le matériau nécessaire, et l'investissement a été de 1 milliard de dollars, gavant cette énorme pâtisserie orientale, sobrement baptisée "huitième merveille du monde" par son promoteur, de 3000 machines à sous et de 160 tables de jeux - le ramassage des pièces de machines se fait par wagonnets -. L'investissement est tel que le Taj-Mahal devra réaliser 1,3 million de dollars par jour de chiffre d'affaires, et le dernier analyste financier spécialiste du jeu à avoir osé prétendre que c'était impossible vient de se faire virer. Dans quelques mois s'ouvrira l'Excalibur à Las Vegas, encore plus gigantesque, et qui installera le Taj-Mahal à la deuxième place.

### Le Palm Beach roulé

144 millions de F. de recettes en 1985, 71 en 1986, 44 en 1987 et un déficit de 11 millions en 1988: Comment expliquer cette dégrigolade financière du casino Palm Beach de Cannes ? Le mauvais sort ? Erreur de gestion ? Nenni. C'est du côté des croupiers qu'il faut regarder. Après enquête des RG, on remarque que certains joueurs ne gagnent qu'en présence de certains croupiers. Une véritable organisation aux casiers judiciaires bien fournis a eu la "chance" d'empocher 30 millions de F. en 88. Parmi les interpellés, Roland Courbis, un ex-footballeur, et sa compagne qui s'était étonnée, en public, de ne pas avoir gagné. Ce qui l'a perdue...

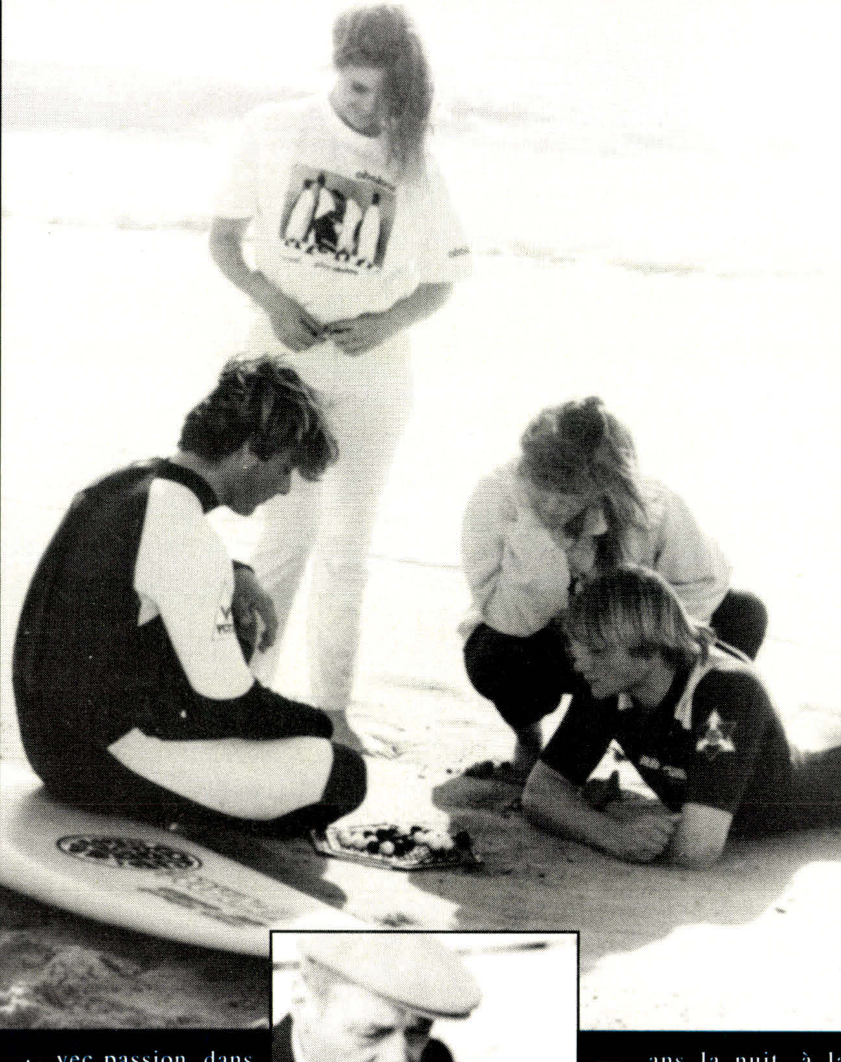
### La Fontaine : face cachée.

Fortuné, célèbre, nourri, logé, servi et peu dépensier, Jean de La Fontaine mourut ruiné. Mystère. Mais où est donc passsée toute sa fortune ? Explication pas très morale : une biographie (1) parue récemment nous apprend que le fabuleux fabuliste s'adonnait aux plaisirs des jeux de cartes et de dés...
*(1) par Duchêne, ed. Balland*

**Marc ESQUERRÉ
et Mohamed AISSAOUI**

# CONCOURS PHOTO

CONCOURS PHOTO



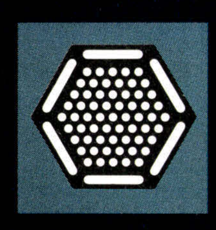
Avec passion, dans un rêve, avec appétit, avec les doigts, avec une toile de Magritte, le jeu d'abalone, avec détachement, avec une toile d'araignée, à les surprendre, à dormir dessus, en remontant le temps, à coucher avec, le jeu d'abalone, avec un éclair dans les yeux. . .

Dans la nuit, à la plage, dans un nid conjugal, à la bibliothèque nationale, dans un état second, à Moscou, loin, dans un état d'urgence, sous la mer, avec une bouteille d'oxygène, à la grecque, au café Coste, à Paris, dans un cri, au mont des oliviers, sur un piédestal.

# abalone®




La société ABALONE et l'association "Le Jeu et la Vie" organisent un concours d'images photographiques, avec le parrainage du magazine Jouer, sur le thème: " le jeu d'abalone". Ce concours est ouvert à tous, professionnels et amateurs, français et étrangers. Le jury tiendra compte de la qualité artistique du cliché, mais surtout de l'originalité et de la mise en valeur du thème. Les photographies sélectionnées seront exposées au Forum des Jeux à Paris, en novembre 1990. Le lauréat du concours se verra offrir un camescope. De nombreux autres prix récompenseront les meilleurs participants.



Envoyez vos clichés, avec le bulletin de participation que vous trouverez dans votre boutique habituelle, à : société ABALONE, "Concours Photo", 15 rue du buisson aux fraises, 91300 Massy, avant le 30 septembre 90, le cachet de la poste faisant foi. Le règlement du concours est déposé chez maître Jean BABULAUD, huissier de justice à Paris.




# Martini : on the roque

**_Et si le foot était une métaphore des échecs ? Au cœur du Mondiale, nous sommes allés interroger un goal amateur du noble jeu._**

La voix calme, posée, le regard serein, profond, concentré et une certaine fébrilité dans les gestes : Bruno Martini, le goal de l'AJ Auxerre et de l'équipe de France, a l'allure d'un joueur d'échecs au moment du mat. Normal, tout petit déjà...

J'ai commencé à 6 ans et demi à pousser du bois. Mais mon père n'avait aucune culture échiquéenne et je n'ai jamais appris les ouvertures. Alors, j'ai stagné de 6 ans... à 19 ans. Il était plus facile de trouver des partenaires pour jouer au foot qu'aux échecs quand j'étais gamin. En fait, j'ai vraiment commencé à jouer à 20 ans au club d'Auxerre qui est une belle équipe, actuellement seconde au championnat de France d'échecs.

***Vous continuez à jouer au club ou avec des amis, des footballeurs ?***

Je ne joue plus en club, mais j'aime bien le soutenir, je participe à des tirages, des opérations promotionnelles. Mais je continue toujours à jouer à mon modeste niveau. En vacances, quand j'étais gamin, je ne me séparais jamais de mon échiquier. Et maintenant, par périodes, je l'amène pendant mes déplacements professionnels. J'ai joué un peu aux échecs avec Michel Platini.

***Vous jouez à d'autres jeux ?***

J'aime le bridge. Il y a un échange dans ce jeu : c'est intéressant d'interpréter les messages de mes partenaires. Mais je joue peu car j'ai une autre activité qui m'occupe au moins une fois par semaine : le golf.

***Le bridge, les échecs et le golf ont un dénominateur commun : dans ces trois disciplines, la concentration joue un rôle très important...***

Oui, au niveau de la concentration, il y a peut-être une corrélation entre les échecs et le foot. J'ai toujours estimé que lorsque l'on était en mesure de se concentrer deux heures et demi et au-delà dans une partie d'échecs, a fortiori on était capable de se concentrer une heure trente sur un terrain de football où chaque seconde compte.

La vision est aussi très importante. Sur un échiquier, il faut bien cadrer tout ce qui se passe : la dame, le roi, de l'autre coté le roque, les attaques en diagonale, surveiller un fou posé en *fianchetto* (1).



H. LANGLOIS

Il faut avoir une bonne vue panoramique et dans le football, à la place que j'occupe c'est un peu la même chose. Tous les joueurs sont aussi importants que le porteur du ballon. Il faut absolument surveiller les espaces libres. Il est dificile de pénétrer dans une défense très regroupée. Un roque bien construit et bien assis est plus dificile à perforer qu'un roi qui se trimballe à tous les vents. En foot, comme aux échecs, il y a une certaine analogie entre le rôle d'un gardien de but et celui d'un roi. Dans le même ordre d'idées les fous seraient des ailiers qui soutiennent la dame, en l'occurence le numéro 10... Je pense qu'on peut défendre un but ou un roi avec un roque : trois pions, un cavalier et une tour qui pourrait être Basile Boli, le libéro de l'équipe d'Auxerre et celui de l'équipe de France.

***Vous jouez défensif aux échecs ?***

Oui, j'ai plutôt tendance à assurer mes arrières ! J'essaie de perdre un minimum de temps en ouverture, je roque assez rapidement, je mets mes fous en position, parfois j'échange un fou contre un cavalier adverse pour briser la symétrie qui peut s'installer. Je joue classique, mais avant tout j'assure ma position.

***Vous conseilleriez aux joueurs de foot de jouer aux échecs ?***

Oui, pour développer le sens de la stratégie, de la tactique et de l'anticipation. Anticiper le comportement du porteur du ballon peut relever de l'anticipation des coups de l'adversaire aux échecs. Et la réciproque est aussi vraie. On sait que Kasparov aime jouer au foot, et a des relations privilégiées avec Dassayev, le gardien de but de l'équipe soviétique.

***Entre deux joueurs d'échecs de qualité égale, on dit souvent que celui qui gagne est celui qui possède la rage de vaincre...***

C'est la même chose sur un terrain du foot. Si ce n'est pas de la rage, c'est de la volonté. J'ai une grande volonté de gagner, j'ai horreur de la défaite que ce soit dans un stade... ou sur un échiquier !

**Propos recueillis par Eric AR BRAZ**

*(1) Fianchetto : un fou développé sur une grande diagonale.*

# Tutti Footy

## LES SURNOMS

***Retrouver ces joueurs célèbres à travers les surnoms qu'on leur a donné.***

**1** - Kaiser Franz
**2** - L'Araignée Noire
**3** - El Goleador
**4** - La Garde Noire
**5** - Lucky Luke
**6** - L'Ange Vert
**7** - Le Pelé Blanc
**8** - Flying Frenchman (le Français Volant)
**9** - Le Prince de Gerland
**10** - El Butre



Photo S Presse-Sports

## LA RÉVOLTE DES GARDIENS

***Ils sont souvent en évidence, soit pour encaisser, soit pour sauver leur équipe. Retrouvez leurs noms à travers leurs exploits.***

**1** - Ce gardien polonais ne fut battu que sur pénalty dans la demi-finale 1974 contre l'Allemagne.

**2** - Il n'encaissa son premier but en Coupe du Monde que de Just Fontaine en demi-finale.

**3** - Ses gants immenses et ses facéties ne l'empêchèrent pas de faire partie de sélections mondiales.

**4** - Il arrêta le pénalty de Zico, puis qualifia la France dans les tirs au but.

**5** - Pelé a dit de lui "j'ai marqué un but à ..., mais il l'a arrêté".

**6** - Malgré tous ses efforts, il ne peut empêcher Eusebio de donner au Portugal la 3ème place en 1966.

**7** - Sur coup-franc de Platini donné à retirer, il encaissa deux buts coup sur coup.

**8** - Ce gardien uruguayen ne fut battu qu'une fois par W. Overath dans le match pour la 3ème place en 70.

**9** - Ce héros de Benfica permit à son équipe de gagner sa première Coupe d'Europe des Champions contre le Réal.

**10** - Le gardien de la grande équipe stéphanoise.

## POUR LES CRACKS

***Un QUIZ pour les fondus et les archivistes.***

**1** - En Coupe du Monde 66, les Portugais, menés 3-0, remportèrent le match 5-3. Contre quelle équipe ?

**2** - Lors de son épopée européenne, Bastia alla gagner à Turin contre le Torino 3-2. Qui furent les buteurs ?

**3** - Quel capitaine, le soir d'une défaite au premier tour de Coupe du Monde, déclara : "Nous gagnerons quand même cette Coupe du Monde" et tint parole.

**4** - Quel fut le club de M. Wisniewski ?

**5** - Quelle équipe amateur parvint en demi-finale de Coupe de France, battue par Bordeaux ?

**6** - Qui égalisa pour l'Allemagne en 70 dans la demi-final historique contre l'Italie, donnant alors des prolongations.

**7** - Lorsque Philippe Gondet qualifia la France pour la Coupe du Monde contre la Yougoslavie en 65, il trébucha, se redressa et marqua. De quel pied ?

**8** - A 3-1 Paul Breitner dit à ses partenaires "Essayons de ne pas en prendre 5". Dans quel match de Coupe du Monde était-ce ?

**9** - Sbaïz marqua le seul but de cette finale de Coupe de France. Quelle équipe la perdit ?

**10** - Lorsque Salif Keita arriva en France, comment se rendit-il de Paris à Saint-Etienne ?

## LES GRANDS STADES

***Dans quelles villes se trouvent ces stades célèbres ?***

**1** - STADIO COMMUNALE

**2** - SANTIAGO BERNABEU

**3** - NEPSTADION

**4** - MARACANA

**5** - HEYSEL

**6** - SAN SIRO

**7** - GEOFFROY-GUICHARD

**8** - ANFIELD ROAD



## CHASSEZ L'INTRUS

***Chacune de ces listes, ayant trait au football, contient un intrus. Démasquez-le.***

**1** - LOUCHE - RATEAU - BICYCLETTE - ROULEAU - AILE DE PIGEON

**2** - HERBIN - GILI - HOUILLER - NOTHEAUX - JACQUET

**3** - PLATINI - GIRESSE - LARQUE - LACOMBE - ROCHETEAU

**4** - TROYES - AJACCIO - SEDAN - AVIGNON - CAEN

**5** - ZITOUNI - ZATELLI - PIANTONI - FACCHETTI - CASOLARI



## LES NOMS DES CLUBS

***Retrouvez la ville associée aux noms de ces clubs :***

**1** - ATALANTE

**2** - AJAX

**3** - BETIS

**4** - PENAROL

**5** - SREDETS

**6** - STANDARD

**7** - HONVED

**8** - BORUSSIA (2 réponses)

**9** - PARTIZAN

**10** - SPORTING

## QUIZ : ANECDOTES ET EXPLOITS

**1** - En coupe d'Europe, un caillou lancé par un spectateur dévie le ballon, prenant le gardien à contre-pied, et permettant à l'équipe locale d'égaliser. De quel match s'agit-il ?

**2** - Récemment un joueur anglais marque un but après avoir volé la balle dans les mains du gardien. Comment ?

**3** - Battue 4 à 1 au match aller en coupe d'Europe, cette équipe française se retrouva à 1-1 sur son terrain avant la mi-temps. Quel fut le score final de ce match retour ?

**4** - Il fut le plus rapide marqueur de l'histoire de la coupe du Monde en marquant au bout de 38 secondes. De qui s'agit-il ?

**5** - Il a marqué un but de la main en coupe du Monde. Qui est- ce ?

**6** - Quel titre détient Marceau Sommerlinck ?

**7** - Quel numéro portait Johann Cruijff ?

**8** - Comment Rabah Madjer égalisa-t-il pour Porto en finale de coupe des champions contre le Bayern ?

**9** - Toko marqua un but étonnant quand le gardien dégageait. Comment ?

**10** - Contre les Tchèques en 66, Pelé faillit tromper Viktor d'une façon extraordinaire. Laquelle ?

***Solutions page 80***

Marc **ESQUERRÉ**

***"Depuis les enfers déchaînés jusqu'aux cieux déchus, cette nuit nous sommes les rois du monde." Robert Howard ("Noir chant impérial"). Reprenant l'éternelle lutte du Bien contre le Mal, que tous les jeux de rôle utilisent en trame de fond, In nomine satanis/Magna Veritas va plus loin. La confrontation de ces valeurs morales ne se fait plus par l'intermédiaire de mortels. L'existence de Dieu et de Satan est incontournable. Anges et Démons s'affrontent directement, et la terre est leur champ de bataille. Tous aux abris, ils arrivent. Non... ils sont déjà là ! Si Magna veritas ne diffère pas beaucoup des jeux de rôle habituels, son pendant diabolique recueille les suffrages de la rédaction : être mauvais, c'est tellement bon ! In nomine satanis autorise le maître du jeu à user et abuser de sa mauvaise foi, afin de calmer les pulsions démoniaques de ses joueurs. Ceux-ci auront d'ailleurs du mal à maîtriser ces instincts destructeurs, au risque d'oublier totalement l'aventure en cours... Mais même chez Satan, l'ordre doit régner !***

# In Nomine Satanis

## L'enfer du décor

***Enfin, on va pouvoir cracher dans les bénitiers et pousser par pur plaisir le landau contenant le bébé sous un 35 tonnes.***

Nous avons tous un jour rêvé d'incarner un personnage cruel, un être abject qui tue pour son plaisir, et dont l'unique préoccupation est de faire souffrir les autres. Mais jusqu'alors les jeux de rôle proposaient de jouer des "petits défenseurs du monde", des héros dont on tolérait au pire la cupidité. Aujourd'hui il y a *In nomine satanis/Magna veritas*, deux jeux de rôle en un. Les personnages évoluent dans un monde similaire au nôtre, une Terre jumelle, qui n'est rien d'autre que le champ de bataille favori de Dieu et Satan.

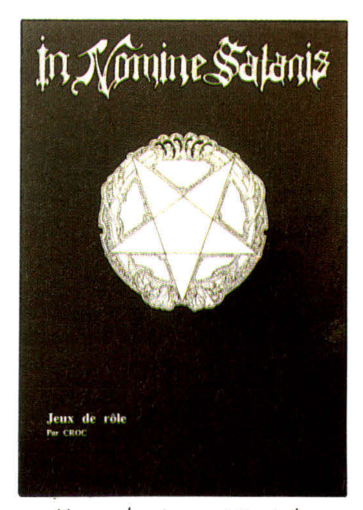
Dans *Magna veritas*, les joueurs incarnent des serviteurs de Dieu, des Anges new-look qui tiennent plus de Rambo que du Saint. Ils se verront confier la lourde tâche de traquer et d'exterminer les créatures de Satan disséminées de par le monde. Loin d'être de stupides paladins bons et loyaux, les Anges devront, tout en respectant un minimum de préceptes moraux, détruire sans pitié toute incarnation démoniaque. Ils n'hésiteront pas à tuer dix personnes si cela peut servir à en sauver mille. *Magna veritas* perpétue ainsi la tradition donjonnesque du héros au grand coeur.

Avec *In nomine satanis* on innove. Ce jeu propose ni plus ni moins d'incarner des Démons tout ce qu'il y a de plus affreux. Bien que bénéficiant de pouvoirs moins puissants que les Anges, les Démons auront une plus grande liberté d'action : il est en effet plus facile de décapiter quelqu'un que de lui greffer une nouvelle tête. Néanmoins les personnages devront prendre garde à ne pas attirer STUPIDEMENT l'attention de ces chères créatures du Paradis, qui se rueraient alors sur eux telles des abeilles en furie sur un pot de miel des montagnes (le meilleur). Il faudra donc faire preuve de finesse, de ruse, de subtilité et, bien sûr, de sadisme pour incarner ces braves petits Démons.

Le système de jeu est relativement simple et utilise pour la résolution de la plupart des actions une "Table Unique Multiple" (sic). On regrettera toutefois la cruelle absence d'un écran de jeu regroupant les 8 ou 10 autres tables que l'on est amenées à utiliser au cours de la partie.

Cela dit, les deux livres de règles, identiques dans leur conception, comportent de nombreuses et excellentes illustrations ("gores" et souvent drôles), très révélatrices de l'esprit du jeu, auxquelles s'ajoutent des histoires des plus démoniaques, des citations diaboliques qui font souvent sourire (jaune), et des poèmes à vous glacer le sang (ahhhh !, *Les litanies de Satan* de Charles Baudelaire). Mais pourquoi cet horrible fond gris qui accompagne ces textes ? A croire que ce véritable supplice pour les yeux est volontaire.

La boîte de base comporte 8 aventures d'inégale valeur. Les deux premières, "Une petite fille qui n'a plus de papa et qui est très triste" (côté titre, on a vu plus court) et "Une petite maison dans une petite prairie", sont des aventures d'introduction sans grand intérêt. "Opération : Stormtroopers of God" est un bon scénario qui transportera vos Démons en R.F.A, au Chili et... au 13e siècle. Après une courte pause ils pourront affronter une mystérieuse 3e Force qui lutte aussi bien contre les Anges que contre les Démons dans "Les maîtres du métal" (musique wagnérienne). S'ils



*Un packaging qui tient de la boîte de Pandore*

### Enfer et Damnation

Dans J&S n° 4 et 5, nous vous avions déjà proposé un Jeu de rôle maison au titre évocateur d'Enfer et Damnation : Vous êtes mort, mais pas de panique ! Votre mission, puisque vous l'acceptez consiste à devenir espion du Paradis. Vous combattrez les hideuses créatures de l'enfer...

Ce jeu de rôle s'adresse à tous, même débutants, ce qui explique la grande simplicité des règles et des scénarios et la présence de nombreux conseils pour les maîtres du jeu novices. Les relations conflictuelles entre Dieu et Satan sont très à la mode...

échouent dans cette dernière mission, ils seront punis et devront expier leurs fautes sous la forme d'un "familier", créature qui est au Démon ce que le chien est à l'homme (vous voyez l'genre). Si vos joueurs en arrivent à cette extrémité, pas de panique... Satan a tout prévu. Ils incarneront des familiers aux noms évocateurs (Dracula, la momie, Frankenstein, etc) dans "The monster squad", une aventure délirante.

Les Anges ne sont pas oubliés : avec "Les guerriers du sommeil", ils seront projetés dans le monde des rôles tandis que dans "Nuit de Chine, nuit câline" ils enquêteront sur les agissements d'une mystérieuse bande de nécrophiles. Enfin dans "Hardcore-Holocauste" ils côtoieront le milieu du show-biz, à la poursuite d'une rock-star subliminale.

*In nomine satanis/Magna veritas* possède tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu de rôle : une règle simple, un univers agréable, un panel de personnages hauts en couleurs, le tout assorti de scénarios originaux et loufoques. Les futurs maîtres du jeu (MJ) n'auront d'ailleurs à ce sujet aucun mal à concocter de nouvelles aventures, les quotidiens nationaux s'avérant être d'excellentes sources d'inspiration. On le déconseillera toutefois aux MJ novices qui risqueraient d'avoir bien du mal à contenir les débordements prévisibles de leur horde de Démons-joueurs.

**Pascal MASSA**

*Au moment où nous écrivons, la première extension "Intervention divine" vient de sortir (126 F). Elle regroupe de nouveaux scénarios et des aides de jeu. L'écran constituera la seconde extension sortira ensuite le Daemonis Compendium.*

# Ma nuit en enfer

***Elle a joué à In nomine satanis, elle a aimé devenir détestable... Un récit à vous couper le soufre.***



Méphisto d'I. Svabo (Les Cahiers du cinéma).

A peine le temps de se restaurer de quelques tranches de saucisson, arrosées de bon gros rouge, et voilà mon Prince-démon qui rapplique.

"Fiona, toi et tes camarades, vous partez immédiatement pour Berlin. Votre mission : achetez l'usine Positronic qui produit des servomoteurs. Les Anges sont sur le coup, alors méfiance ! Et souvenez-vous de la Règle : discrétion et efficacité."

Ça ne va pas être facile avec cette équipe de choc : à partir du moment où c'est mon prince qui a ordonné cette mission, ils croient pouvoir assouvir tous leurs petits vices sans encourir la terrible peine de devenir un "familier".

Ce que je craignais s'est produit. Ce fou de chirurgien vient de s'envoler et plane au dessus de l'usine : charmante entrée en matière ! Tout Berlin-Ouest est à présent au courant d'étranges événements à l'usine Positronic.

Dans le bureau du directeur, je surprends le chirurgien en train de tripatouiller le coffre avec un bistouri ! Il ne sait décidément pas y faire. Je m'empare de quelques papiers sur les productions actuelles de Positronic : des exosquellettes, véritables machines de guerre portatives ! On comprend mieux pourquoi les Anges sont intéressés...

Quel sac de noeuds cette mission ! Mes collègues n'en font qu'à leur (mauvaise) tête : la vedette n'arrête pas de forniquer dans les taxis avec des hôtesses de l'air, le toubib saccage nos chambres et "oublie" un cadavre mutilé au scalpel sur mon plumard ! Et vous avez dit discrétion...

**FIONA, chevalier des larcins,**
**Premier prix de mauvaise foi.**

**FICHE TECHNIQUE**

**Éditeur :** Siroz
**Type de jeu :** jeu de rôle
**Nombre de joueurs :** au moins trois (dont le maître du jeu)
**Prix moyen :** 200 F
**Point de vue du MJ**
- clarté des règles de base : 7/10
- originalité : 8/10 (pour In nomine Satanis)
- esthétique du matériel : 7/10
- efficacité du matériel : 6/10
- ♥♥♥

**Point de vue des joueurs :**
- intérêt de l'aventure : 8/10 (Stormtroopers of God)
- facilité d'interprétation : 10/10
- maîtrise du rôle : difficile
- l'univers : 6/10
- ♥♥♥♥



# Lancelot

Coup de foudre de la rédaction, ce "jeu de la chevalerie" est un astucieux mélange de go et de morpion. Lancelot a tout pour vous séduire : des règles simples et des possiblités stratégiques infinies !




## Le jeu

Sur un damier, les joueurs placent tour à tour un de leurs pions, qui ne pourra plus être déplacé. Il s'agit de placer sur une ligne verticale, horizontale ou diagonale, exactement deux pions de plus que les pions adverses (quels qu'ils soient), afin de les capturer. Pour gagner, un joueur-chevalier doit capturer entre 7 et 10 pièces adverses, selon le nombre de joueurs.

## Notre avis

Lancelot renouvelle avec bonheur la tradition chevaleresque des légendes de la Table ronde. Les règles sont claires sur ce point : un chevalier digne de ce nom n'attaque pas ses "ennemis" avec une force trop supérieure.

Vous pouvez donc poser sans risque votre pion sur une ligne occupée par trois pièces d'un adversaire... La règle simplifiée n'utilise que les horizontales et les verticales, mais deux variantes intègrent les diagonales.

On peut également avoir recours au "pouvoir de l'épée" Excalibur pour assurer sa supériorité en plus de ses propres pions. Mais il est conseillé de bien maîtriser le jeu de base avant de s'aventurer plus loin : Lancelot devient rapidement très complexe !

De même, jouez de préférence à trois au début : la zone de jeu est plus restreinte et vous verrez mieux les coups possibles. A cinq joueurs et avec la troisième variante, il est très difficile d'anticiper les coups de vos quatres adversaires, et vos deux yeux ne suffiront pas pour décrypter la situation !

Méfiez-vous également de vos adversaires, qui auront tout intérêt à s'allier pour contrecarrer vos plans (en vous empêchant d'obtenir une supériorité numérique) ou même vous capturer des pièces.

**EN BREF**
**Éditeur : Mattel**
**Type de jeu : stratégie**
**Nombre de joueurs : 2 à 5**
**Clarté des règles : 7/10**
**Matériel - esthétique : 7/10**
**- efficacité : 8/10**
**Originalité : 9/10**
**Prix moyen : 200 F**
**Nous aimons : ♥♥♥♥**

# La justice est aveugle

Etre avocat sans diplôme, c'est possible avec ce nouveau jeu : à partir de 200 affaires issues de procès authentiques, vous devrez défendre votre client et obtenir des indemnités.




## Le jeu

Le plateau est divisé en deux pistes : Première instance et Cour d'appel, la seconde n'étant accessible qu'à partir d'un portefeuille de 200 000 F. A son tour, le joueur expose une affaire devant le tribunal représenté par les autres joueurs, en défendant le point de vue de son client. Le joueur-avocat-client annonce ensuite le montant des indemnités qu'il réclame. Le tribunal accepte ou récuse sa plaidoirie ; ou encore propose un montant d'indemnités plus faible. Si l'avocat n'est pas satisfait du "verdict" du tribunal, il peut faire appel. Dans ce cas seulement, il consulte le carnet des indemnités (C.D.I), et reçoit la somme correspondante à cette affaire. Les affaires portées devant la Cour d'appel se jouent sur des indemnités beaucoup plus élevées. Le gagnant est le joueur qui, le premier, a réuni la somme de 800 000 F.

## Notre avis

Un principe très original pour un jeu bourré d'interactivité : pour une fois, on ne vous demande pas de répondre à des questions, mais de faire appel à vos talents d'orateur. Bien souvent, vous vous apercevrez que la justice est bien myope pour ne pas dire aveugle : une femme qui se lave les cheveux au shampooing défoliant n'est pas indemnisée, alors que le soûlard qui tombe d'un toit pour rentrer chez sa belle, reçoit, lui, 85 000 F. d'indemnités. Il faudra souvent utiliser son sixième sens plutôt que son intelligence pour gagner.

Les membres du tribunal auront intérêt à débouter le plus de cas possibles, pour faire perdre de l'argent à leurs adversaires. La présence des cases "protocole d'accord" ne se justifie pas : il s'agit d'un duel de dés uniquement voué au hasard. Et c'est dommage car le jeu recèle de multiples variantes. Potentiellement, "la justice est aveugle" peut devenir un excellent jeu "de rôle" au sens premier du terme, sans complication excessive des règles.

**EN BREF**
**Éditeur : Schmidt**
**Type de jeu : société**
**Nombre de joueurs : 3 à 10**
**Clarté des règles : 8/10**
**Matériel - esthétique : 5/10**
**- efficacité : 7/10**
**Originalité : 9/10**
**Prix moyen : 220 F**
**Nous aimons : ♥♥♥**

# Wollen you gioccare avec me ?

***On ne parle plus que de ça : l'Europe est mise à toutes les sauces. Voici la dernière, allégée comme il se doit, et ludique...***







Deux quiz "quatre-vingt-douzistes" made in Belgium viennent d'atterrir dans nos cabas. Ces jeux ne révolutionneront certes pas la planète ludique, mais ils ont l'avantage et l'intérêt de nous prouver combien nous restons ignorants de nos voisins. Dur pour le franco-centrisme !

## But du Spiel

Dans **1992**, il s'agit de parcourir le "Grand marché" de 1993 en répondant à des questions sur les pays traversés. Le joueur est d'abord étudiant. Lorsqu'il a obtenu son examen, il doit réaliser 3 activités professionnelles et 6 privées, avant de gagner sa retraite dans son pays d'origine. Le premier retraité a gagné.

En revanche **Eurexpert** vous fera devenir maître ès CEE si vous répondez correctement à des questions sur l'art, la société, l'environnement, les particularités des pays traversés ou encore sur la communauté européenne en général. Le gagnant est le premier à avoir réalisé un des objectifs qu'il s'était assigné : répondre à 4 questions dans chacun des 5 domaines ou à 6 dans 3 domaines au choix, etc.

## Die parcours to do

Pour débuter **1992**, j'ai tiré deux fois le dé à 12 faces. Le premier résultat (3) m'indique que je suis Danois, le second (12), m'invite à passer mes examens au Portugal. Je choisis ma profession : antiquaire. Les autres joueurs deviennent avocats, architectes, chirurgiens, techniciens ou ingénieurs. Pendant mon (long !) voyage vers Lisbonne, je traverse successivement la RFA, les Pays-Bas, la Belgique, la France et l'Espagne et je réponds à chaque fois à des questions sur les pays parcourus. Quand la réponse est exacte, j'empoche quelques menus Ecus. Ils me serviront à acheter (!) mon diplôme. J'entame alors ma vie d'adulte et je dois exercer trois fois mon métier dans différents pays, toujours en répondant à des questions. A noter : les métiers rapportent plus ou moins d'Ecus suivant les pays traversés ce qui introduit une once de stratégie dans le jeu.

Je dois également m'acquitter de six activités privées : acheter un terrain, du matériel de construction, une voiture, etc. Là encore, les prix varient suivant les pays. Quand j'ai fini d'accumuler exploits professionnels et patrimoine, je touche ma pension et je viens m'acquitter d'une dernière question à Copenhague, dans mon pays d'origine. "Me bin le winner !"

A **Eurexpert**, chaque joueur choisit son pays de départ puis lance un dé dont les faces sont des couleurs. Suivant la couleur indiquée, il suit un chemin vert, rouge ou bleu et atterrit dans un pays. Par exemple: s'il suit le chemin rouge en partant de Madrid, il se place sur Rome. Et un autre joueur l'interroge alors sur le sujet de son choix (art, société, etc.) concernant l'Italie. Si la réponse est correcte, il remplit sa "fiche de mission" et continue vers d'autres contrées.

## Notre sentimiento

Sur chaque carte de **1992**, on peut lire six questions concernant six pays de la communauté. La plupart des sujets sont d'ordre historique ou géographique et l'on mesure vite combien nous sommes ignorants des us et coutumes, du passé ou du présent de nos voisins... En dépit de la superficialité inhérente à ce type de jeu, **1992** s'avère un assez bon quiz aux questions souvent originales et intéressantes. Saviez-vous par exemple, ce qui est arrivé à la ville de Zandvoort (Pays-Bas) pendant la Seconde guerre mondiale ? Elle fut détruite jusqu'à la dernière brique pour construire le mur de l'Atlantique...

**1992** a de plus l'intérêt d'introduire de la stratégie dans le choix des pays à visiter (pour réaliser ses activités) : le premier arrivé rafle tout au détriment des joueurs suivants.

Les questions d'**Eurexpert** Même nos "testeurs" quizophiles ont calé devant ce jeu excessivement difficile. Le hasard des dés n'arrangeant pas les choses, on risque de surcroît de tourner en rond autour du Luxembourg pour répondre à des questions du genre "Dans quel art s'illustre Paul Henkes?" La réponse est la poésie... Heureusement, on peut se rattraper dans la catégorie "particularités": la plupart des questions porte sur la cuisine, et en refermant la boîte, on finit par se demander si l'essentiel de notre culture européenne ne réside pas dans notre estomac... Aucune stratégie n'est finalement nécessaire.

Seule originalité : on peut choisir son objectif, mais la règle ne précise pas si l'on peut en changer en cours de route.

**Eric AR BRAZ**

**EN BREF**

**1992**
**Editeur : Editions du Hibou.**
**Type de jeu : Quiz**
**Nombre de joueurs : 2 à 6**
**Clarté des règles : 7/10**
**Matériel - esthétique : 4/10**
**- efficacité : 6/10**
**Originalité : 7/10**
**Prix moyen : 300 F**
**Nous aimons : ♥♥♥**

**EUREXPERT**
**Eiteur : Cirkenses**
**Type de jeu : quiz**
**Nombre de joueurs : 2 à 12**
**Clarté des règles : 8/10**
**Matériel - esthétique : 6/10**
**- efficacité : 7/10**
**Originalité : 5/10**
**Prix moyen: 300 F**
**Nous aimons: ♥♥**

# Faites vos jeux

## Pictionary
**(TONKA)**

Le dernier-né de la famille Pictionary est une recharge de 2500 nouveaux mots ou expressions pour que vous puissiez continuer à gribouiller avec le grand frère. Pas évident de dessiner "gros-rouge" ou "sordide", encore moins "édification" ou "secteur public" : de quoi user bien des mines... A noter, 20 cartes vierges sont fournies en sus, pour personnaliser au mieux votre jeu favori. Prix : 150 F.




## Squatt
**(ACADEMY TOYS)**

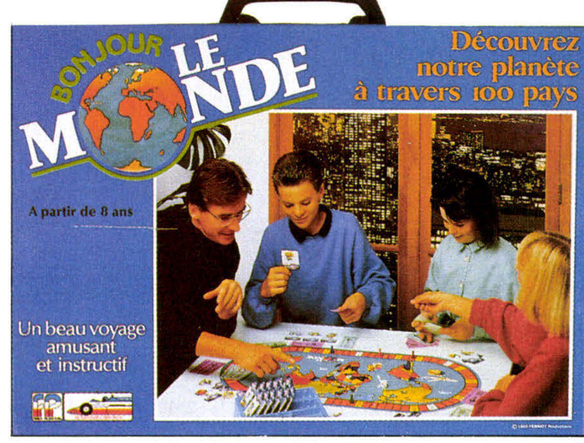
L'Europe n'est qu'un prétexte dans ce jeu hybride entre Memory... et le morpion ! Chaque joueur place un "quillon" (petite quille) sous un cache vide, représentant une ville européenne. Si la case est déjà occupée par un autre "squatteur", le joueur passe un tour (deux s'il découvre l'un de ses propres quillons). A première vue, Squatt ressemble à un clone de Memory. Mais les capacités de mémorisation ne sont pas les seules qualités demandées pour maîtriser ce jeu. A la fin de chaque partie, on décompte les points, et les joueurs qui parviennent à composer des lignes (obliques ou droites), avec leurs quillons obtiennent différents bonus. Sous les squatts, se cache un jeu de stratégie, mais si vous ne possédez pas une bonne mémorisation visuelle, vous risquez vite de patauger en baillant... 265 F. ♥

## La guerre des sexes
**(HABOURDIN)**

Comment les femmes voient-elles les hommes ? A l'inverse, que pense la gent masculine de ce sexe que l'on dit faible ? C'est ce que ce jeu, basé essentiellement sur les résultats d'un récent sondage, se propose de faire découvrir aux joueurs. Bien que l'on puisse émettre quelques réserves quant à la bonne foi des sondés (démagogie, quand tu nous tiens...), La guerre des sexes est un bon jeu d'apéritif, à consommer toutefois avec modération. 230 F. ♥♥

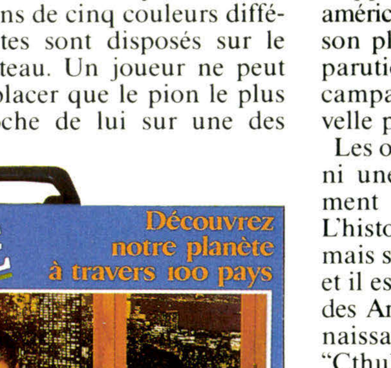
## Bonjour le monde
**(FERRIOT)**

Reconnaître le nom et la capitale d'un maximum de pays au cours d'un voyage autour du monde, tel est le but de ce nouveau jeu, où interactivité et stratégie sont quasi-inexistantes. Version simplifiée de l'Atlas géographique, Bonjour le monde est fade à souhait. (A partir de, et jusqu'à 8 ans !). Prix : 250 F. ♥, à conseiller aux plus jeunes.




## Kengi
**(LE FI DU DE)**

Gobelet d'or 89 sous le nom de Babylone, Kengi est un agréable jeu de stratégie aux règles très simples. Quatre pions de cinq couleurs différentes sont disposés sur le plateau. Un joueur ne peut déplacer que le pion le plus proche de lui sur une des colonnes. Le but du jeu : empiler cinq pions différents. Plus facile à dire qu'à faire, car le jeu est très interactif, et les possibilités de blocage de l'adversaire innombrables. Des dizaines de parties ne suffisent pas à épuiser toute la richesse du Kengi. Et en plus, Claude Leroy (inventeur-éditeur) a amélioré la présentation : du tout plastique de Babylone on passe au tout bois, plaisant à manipuler. 198 F. ♥♥♥




## Les oeufs de Karlatt
**(JEUX DESCARTES)**

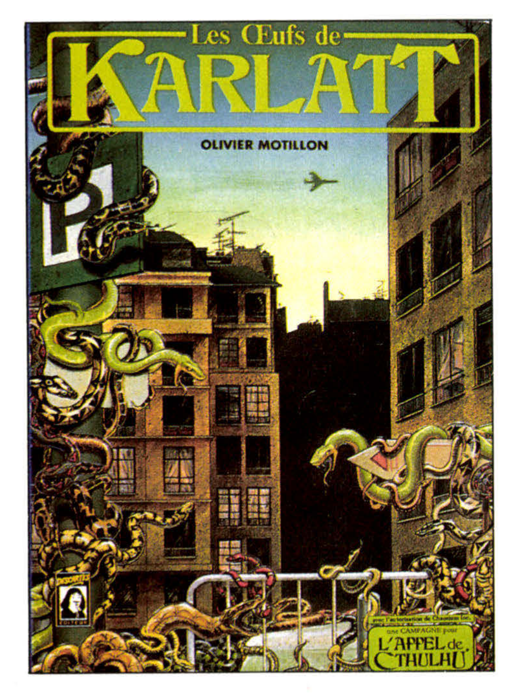
Saluons comme il se doit la sortie du second supplément 100 % français du jeu de rôle l'Appel de Cthulhu. Ce jeu américain remporte en France son plus grand succès, et la parution de cette nouvelle campagne en est une nouvelle preuve.

Les oeufs de Karlatt ne sont ni une suite, ni un supplément aux "Années folles". L'histoire débute en France mais se déroule de nos jours, et il est conseillé au Gardien des Arcanes d'avoir pris connaissance du supplément "Cthulhu 90". Toutefois, des aménagements de règles très succints sont proposés en introduction pour pallier tout "manque".

En fait, la tournure des événements au cours de la campagne devrait rapidement entraîner les joueurs loin de toute trace de civilisations contemporaines, ce qui simplifie (sur ce point uniquement) le travail du Gardien.

"Les Oeufs" sont donc une campagne indépendante dans laquelle les joueurs auront la "joie" de faire connaissance avec de nombreux "êtres vivants", et de découvrir quelques groupes folkloriques des plus intéressants.

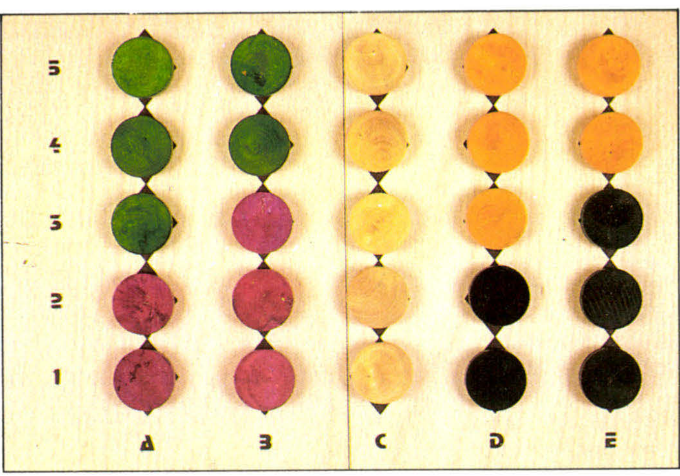
Mais cette promenade hygiénique ne s'adresse pas à tous ! Du moins si vous comptez en revenir. Seuls




## Kiosque

**La Salamandre, 1er numéro nouvelle formule, bimestriel, 20 F.**

Sally a fait peau neuve et en a profité pour s'étoffer quelque peu. Outre ses rubriques habituelles, le fanzine des rôlistes made in Cormeilles en Parisis nous offre un intéressant papier sur les relations difficiles entre Maître du jeu et joueurs : autant dire tout de suite que l'auteur de l'article, Draco, a eu quelques comptes à régler avec un maître du jeu indélicat ! "On a toujours l'impression que le MJ veut à tout prix exterminer les PJ. Ceux-ci en revanche, ont l'air de vouloir détruire tout ce que fait le MJ " explique-t-il. Tout y passe : pouvoir dictatorial du MJ, usage abusif des personnages non joueurs qu'incarne le maître, dégoût des joueurs menés par le bout du nez sans pouvoir réagir... Cas extrêmes, sans doute, mais malheureusement véridiques !




*Position initiale du kengi*

des joueurs expérimentés, possédant des personnages ayant déjà de sérieuses connaissances en Mythe auront quelques chances de s'en tirer. (Les personnages pré-tirés proposés en fin d'ouvrage ont tous 15 % de connaissance du Mythe).

De même, le Gardien ne devra pas en être à son premier coup d'essai pour éviter le cafouillage et maintenir la pression sur les joueurs. Les annexes sont indispensables et de nombreuses photocopies seront utiles. 134 F. ♥♥♥

**Rubrique dirigée par Annette Lacour, avec Eric Ar Braz, Pascal Massa et Luc Laurens**

# Les paradoxes du jeu-business

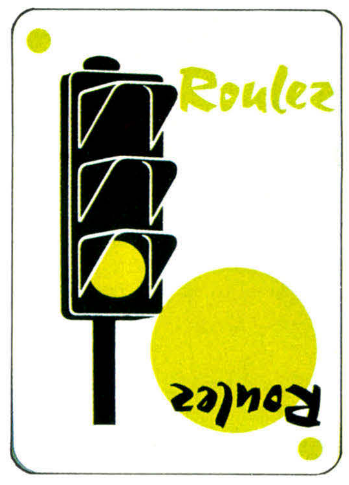
***Comme vous le savez sans doute (cf J&S n° 59), la loi française interdit l'importation de jeux quels qu'ils soient dont les règles (ou le mode d'emploi) ne sont pas traduites en français. Toutefois, certains jeux de rôles échappent à cette législation, les importateurs arguant du fait que ces jeux sont plus proches du livre que du Monopoly. Voici un petit exemple illustrant le paradoxe spatio-linguistique qui déroute bon nombre de joueurs.***

***Blood Bowl est un jeu Games Workshop. Ou plutôt deux jeux : la première version a été traduite en français par Jeux Descartes (sous le nom Blood Bowl, le Casque Sanglant) qui en possède l'exclusivité. Une deuxième version est sortie, importée par Agmat Citadel en version originale. Bien entendu, il est impossible de passer d'une version à l'autre, puisqu'elles sont totalement incompatibles (ce serait trop sympa pour les joueurs non anglophones).***

***Jeux Descartes a sorti une première extension en français (Zone mortelle), mais "il n'y aura aucune autre extension", apprend-on chez Jeux Descartes, "le jeu fonctionnant très bien comme ça". La deuxième version (anglo-saxonne à 100 %) ne sera donc jamais traduite par l'éditeur de la rue de la Baume. Ce n'est déjà pas simple pour les joueurs, mais le plus "drôle", c'est que la future extension britannique (faisant suite au Dungeon Bowl Star Players) n'est pas encore sortie en Grande-Bretagne, et sera diffusée en France à une date dont "on ne sait rien" chez Agmat Citadel. Si en plus la législation se durcit, elle pourrait bien ne jamais traverser la Manche. Or, la stratégie commerciale de Games Workshop est telle qu'il est fort difficile de jouer avec Dungeon Bowl sans cette nouvelle extension (le "Companion") !***

***En résumé, les acheteurs malheureux des deux Blood Bowl (français et anglais) ne se rencontreront jamais, sauf peut-être dans les boutiques où l'on vend les figurines Agmat Citadel... Tant qu'il en reste !***

# 1000 Bornes




**Le 1000 Bornes fête cette année son trente-cinquième anniversaire... De "pannes d'essence" en "coups fourrés", portrait du jeu français le plus connu au monde.**

Lorsqu'il achève le prototype de son jeu en 1955, M. Dujardin ne se doute certes pas encore qu'il tient entre ses mains la petite merveille qui va faire sa fortune. Fort du succès du jeu de "l'Autoroute", qu'il a mis au point quelques années plus tôt, il imagine cette fois d'appliquer le thème de l'autoroute au support le plus simple et le plus répandu : les cartes à jouer...

Vainqueur du célèbre concours Lépine (1) en 1956, le jeu connaît immédiatement un succès foudroyant qui dépasse vite les frontières de l'hexagone. Le Sénégal, la R.F.A., le Canada, l'Espagne, la Grande-Bretagne, les États-Unis et bien d'autre pays encore accueillent avec curiosité ce "french game" hors du commun, qui permet de prendre le volant sans permis, à tout âge. Le succès aidant, de nombreux petits frères ont rejoint le 1000 Bornes originel : 1000 Bornes de l'histoire, des Jeux olympiques, des mots, de la Bible et des animaux.

## Matériel

— un sabot,
— 106 cartes, réparties en quatre familles :
1) 46 étapes, représentant les bornes parcourues (25, 50, 75, 100 et 200 bornes)
2) 18 attaques permettant de bloquer l'adversaire (feu rouge, limite de vitesse, panne d'essence, crevaison, accident)
3) 38 parades pour contrer les attaques (feu vert, fin de limite de vitesse, station d'essence, roue de secours, réparation)
4) 4 bottes permettant chacune d'échapper à une catégorie d'attaque (véhicule prioritaire, citerne, increvable, as du volant).

## Le jeu

Il se pratique individuellement ou par équipes de deux ou trois joueurs (cette dernière formule étant la plus courante et la plus intéressante). Le but du jeu consiste à poser successivement des cartes-étapes devant soi afin d'atteindre le premier un total de 1000 bornes parcourues. Chacun reçoit six cartes. A tour de rôle, les joueurs prennent ensuite une carte au talon et doivent poser, au choix, une des cartes de leur main soit :
— dans leur propre jeu (afin de marquer des points ou de contrer une attaque),
— dans le jeu de l'adversaire (afin de le retarder),
— au sabot.

Le jeu s'arrête lorsque l'une des équipes atteint exactement 1000 bornes ou, à défaut, à l'épuisement des cartes contenues dans le sabot. Les gagnants marquent 1000 points + 400 points de bonus. Les autres joueurs marquent autant de points qu'ils ont exposé de bornes.

Une partie s'achève, en général, lorsqu'une des équipes a totalisé 5000 points. Il est donc nécessaire de jouer plusieurs "manches" avant d'atteindre ce résultat.

## En route !

Le 1000 Bornes est un jeu simple. Tellement simple, tellement accessible, qu'on l'a parfois qualifié, à tort, de jeu de pur hasard. C'est une "mauvaise" réputation... qui s'évanouit devant un brin d'analyse.

Le hasard, au 1000 Bornes comme dans tous les jeux de cartes, intervient au moment de la distribution. La qualité des cartes qui vous échoient est imprévisible. Pour le reste (choix de la carte à jouer et donc des cartes à conserver), il en va autrement. On remarquera que la tactique d'un joueur de 1000 Bornes oscille entre l'un et l'autre des deux impératifs suivants :
1) poser le plus possible d'étapes dans son jeu,
2) poser le plus possible d'attaques dans le jeu adverse, pour l'empêcher de poser des étapes.

L'idéal, pour une partie en équipes, serait bien sûr de convenir du type de cartes que chaque coéquipier se chargera de conserver (exemple : les attaques et les parades pour l'un, les étapes pour l'autre). Mais le hasard de la distribution, qui fait bien les choses, empêche de miser sur l'obtention d'un type de carte précis... et ruine ce genre d'espérance.

Retenons, en revanche, l'intérêt de conserver certaines cartes généralement peu prisées des joueurs. La "limite de vitesse" tout d'abord, qui freine d'autant plus l'adversaire que celui-ci n'a conservé que des étapes de fortes valeurs dans sa main (c'est aussi l'attaque contre laquelle il existe le moins de parades : 4 "limites", 6 "fins de limite"). Les petites étapes de 25 et 50 bornes permettent, par ailleurs, de continuer à jouer avec une "limite de vitesse" et d'atteindre exactement 1000 bornes en fin de manche.

## Bison futé

Mais on ne saurait parler de tactique au 1000 Bornes sans aborder les fameuses "bottes" qui ajoutent tant au charme du jeu. Rappelons, qu'en cas d'attaque, le fait d'exposer la botte correspondante ne rapporte pas moins de 400 points ! C'est le redoutable "coup fourré".

On comprend qu'il soit tentant de réaliser cette opération, voire de la susciter en attaquant systématiquement l'adversaire pour qu'il vous rende la pareille. Le plus difficile consiste à deviner quelles sont les bottes que possède cet adversaire. Les cartes défaussées apportent des renseignements précieux sur ce sujet, car un joueur se débarrasse plus volontiers des "parades" qui font double emploi avec l'une de ses bottes que de toute autre carte.

Les "attaques", elles aussi, sont révélatrices... Si un joueur pose une "panne d'essence" dans votre jeu, par exemple, il devrait logiquement posséder la botte "camion-citerne". En agissant ainsi, il est absolument certain de ne pas déclencher de "coup fourré".

E. VERDICKT

Vous devez bien sûr exploiter ceci en agissant comme si vous possédiez les bottes qui vous font en réalité défaut.

Débarrassez-vous plusieurs fois de la même catégorie de "parades"... et l'on évitera de vous bloquer avec "l'attaque" qui est son pendant, sauf si l'on possède la botte correspondante.

Un jeu de cartes se laisse difficilement détourner de sa règle initiale. Voici cependant quelques variantes qui vous réserveront des surprises.

**variante 1 : coup double**

La plus simple. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous avez le choix entre prendre au sabot la première carte du talon, ou prendre la dernière carte défaussée.

**variante 2 : rallye**

La plus vache. Choisissez en secret dans le tableau (centré sur Paris !) qui suit votre destination personnelle. Inscrivez le nom de cette ville sur un papier que vous conserverez avec vous. Votre but : parcourir le nombre exact de bornes qui vous séparent de la ville en question. Lorsque ce sera fait, découvrez votre choix aux autres joueurs et marquez autant de points que l'indique le tableau. Toutes les cartes utilisées sont défaussées (même les bottes). Repartez ensuite avec une nouvelle destination et un nouveau véhicule. La partie s'achève à épuisement du sabot. Tous les joueurs font alors le total de leurs points. Bien entendu, les véhicules n'ayant pas pu atteindre leur destination ne marquent aucun point.

| VILLE | BORNES | POINTS |
|---|---|---|
| **Orléans** | **125** | **1** |
| **Tours** | **225** | **2** |
| **Nancy** | **300** | **3** |
| **Limoges** | **375** | **4** |
| **Strasbourg** | **425** | **5** |
| **Lyon** | **475** | **6** |
| **Bordeaux** | **550** | **7** |
| **Grenoble** | **575** | **8** |
| **Toulouse** | **700** | **9** |
| **Marseille** | **775** | **10** |
| **Perpignan** | **850** | **11** |
| **Nice** | **925** | **12** |

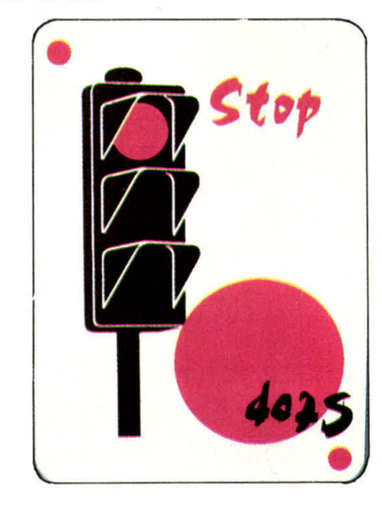
**variante 3 : speed circuit**

La plus réaliste. Chaque joueur se munit d'un pion de couleur représentant son véhicule. Tous les pions sont posés au centre de la table, sur un "feu vert".

On distribue normalement les cartes. Si le premier joueur peut poser une étape "25 bornes" dans le prolongement du "feu vert", il avance son véhicule sur cette carte. S'il n'a pas d'étape "25", il se défausse d'une carte et c'est au joueur suivant... Pour avancer son véhicule, un joueur doit obligatoirement poser une carte-étape au bout du circuit qui se constitue peu à peu, chaque carte-étape en représentant une case. Avec une étape "25", un véhicule peut avancer d'une case. Avec une étape "50", deux cases ; une "75", trois cases ; une "100", quatre cases et une "200", cinq cases.

Vous pouvez aussi poser une attaque sur n'importe quelle case-étape. Si un ou plusieurs véhicules s'y trouvent ou s'y arrêtent, ils ne peuvent repartir qu'après avoir recouvert l'attaque de la parade correspondante et d'un feu vert. En revanche, un véhicule peut passer sur une attaque sans être inquiété. Un véhicule arrêté sur une limite de vitesse ne peut repartir qu'avec une carte 25 ou 50 bornes. Si un joueur possède une "botte", et veut s'en servir pour contrer une attaque en "coup fourré", il ne la pose pas sur le circuit, mais la garde devant lui. Le jeu s'arrête à épuisement du talon. Le vainqueur est le joueur dont le véhicule est le plus avancé sur le circuit.

(1) : Bien peu d'inventeurs de jeu savent que le jury récompense encore chaque année la meilleure proposition en matière de "jouet" et de "jeu de société". Pour tous renseignements, écrire à : Concours Lépine, A.I.F.F., 79 rue du Temple, 75003 Paris ; ou téléphoner au 48 87 83 98.




**Dominique TELLIER**

HISTOIRE DE JEUX

# Le Mahjong : dominos ou cartes à jouer ?

***Apparue dans sa version moderne vers 1900, le plus célèbre des jeux de cartes chinois aurait vu le jour il y a plus d'un millénaire...***

Si vous regardez bien un jeu de mahjong, vous remarquerez que celui-ci est constitué de trois "couleurs", dénommées "cercles", "bambous" et "caractères", comportant chacune 9 pièces dont la valeur est affichée par un nombre correspondant de symboles. Du moins pour les cercles et les bambous. Les "caractères" sont... des caractères chinois, mais un peu de jugeote permet de comprendre qu'il sont associés à des chiffres !

Si vous regardez attentivement une règle du mahjong (comme celle que publie L'Impensé Radical), vous remarquerez que celle-ci s'apparente étrangement au rami (ou à un de ses nombreux cousins). Enfin, sachez, qu'il existe en Extrême-Orient, des cartes de mahjong : Japonais et Chinois les utilisent plus souvent que les "tuiles", encombrantes et indiscrètes...

## Plaquettes par milliers

En chinois, "carte" se dit "plaquette", qu'elle soit de papier, de bois, d'os, d'ivoire ou de toute autre matière... On a vite compris, qu'en dépit de leur épaisseur, parfois impressionnante, les "tuiles" du mahjong ne se distinguent guère des cartes du même jeu. C'est probablement à la fin du siècle dernier que les caractéristiques distinctives du mahjong (dessin particulier et plus stylisé, ajout de pièces supplémentaires) a vu le jour. Les habitués de la Chine ont signalé l'arrivée du nouveau jeu à Canton et Shanghai vers 1900.

A partir des années vingt, le mahjong est adopté d'une part au Japon - où il fait toujours rage dans de multiples variantes - et aux Etats-Unis, où un importateur le nomme "Mahjongg". D'Amérique, le mode du mahjong se répand en Europe vers 1923-25. La seconde guerre mondiale le fera oublier un peu, mais depuis quelques années le plus connu des jeux chinois revient à la mode.

## Cartes "monétaires"

Mais le mahjong a des origines plus anciennes. Si l'on admet qu'il ne représente qu'une variété de cartes à jouer, il faut plonger bien plus avant. Il se pourrait bien, en effet, que les Chinois aient inventé la chose : les encyclopédies - déjà au XVe siècle ! - leur consacrent quelques lignes. Mais, plus vénérables encore, les Annales des Tang (618-907), rédigées au XIe siècle, affirment qu'elles apparurent sous cette dynastie. Les spécialistes modernes s'accordent à dater l'événement du VIIIe-IXe siècle. Que représentaient ces premières cartes à jouer ? Probablement des dominos, c'est-à-dire la réunion de deux faces de dés sur une même plaquette, d'os, d'ivoire ou de papier. Ces antiques cartes-dominos, où l'on ne trouve aucun "blanc", ont dû se répandre comme une traînée... de poudre. Elles existent toujours.

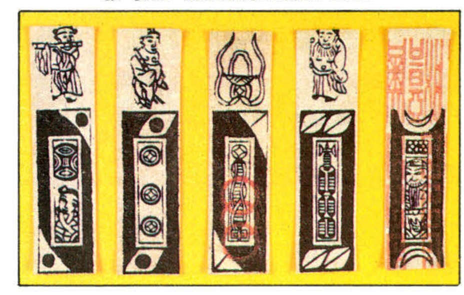


*Fig. 1 : cartes de mahjong japonaises.*

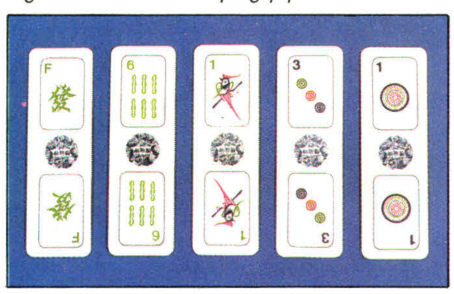



*Fig. 2 : cartes à jouer chinoises traditionnelles de type "monétaire". (Coll. Thierry Depaulis)*

Mais il fallait autre chose pour plaire à un public devenu plus exigeant. L'idée fut d'utiliser des symboles "monétaires" : sapèques (petites pièces percées d'un trou) et "ligatures" de monnaies (c'est-à-dire 100 ou 1000 sapèques liées par une cordelette), diversement agencées. Ce dernier procédé se trouve d'ailleurs être celui des premiers billets de banque chinois, que l'on date du XIVe siècle : ceux-ci montrent ces fameuses monnaies enfilées sur une cordelette. Les cartes à jouer "monétaires" ont probablement suivi l'apparition du papier-monnaie.

Celles-ci sont en général constituées de 3 séries : sapèques (petites pièces percées d'un trou) pour la première, "ligatures" pour la seconde, dizaines de milliers (de pièces) pour la troisième. Chacune de ces "couleurs" comprend 9 cartes. A ces 27 (3 x 9) cartes s'ajoutent des "honneurs", nommés hong hua ("fleur rouge") pour les sapèques, bai hua ("fleur blanche") pour les "ligatures" et qianwan ("1000 fois 10000") pour les dizaines de milliers.

## Et le mahjong, dans tout ça ?

Les plus futés d'entre vous, auront déjà noté de nombreuses correspondances entre ces cartes "monétaires" et le mahjong : toutes les pièces y sont systématiquement multipliées par quatre, elles se répartissent pareillement entre trois séries de 9 cartes ou tuiles (et un honneur), et il est facile de comprendre que les soi-disant "cercles" du mahjong sont des pièces de monnaies et que les bambous ne sont autres que des ligatures très stylisées. Ajoutons - mais ça, il faut lire le chinois couramment dans le texte pour le savoir - que le "caractère" de la troisième série du mahjong se lit wan et signifie... "10000" !

Enfin, le rapprochement des "honneurs" tourne à la confusion de l'imposteur : le mahjong est un jeu de cartes de la famille "monétaire" ! En effet, le Dragon rouge est l'exact équivalent de la "Fleur rouge", le Dragon blanc est à rapprocher de la "Fleur blanche", et le Dragon vert du mahjong (en fait fa, c'est-à-dire "richesse") est le correspondant du qianwan ou "millier de myriades". Il suffisait d'ajouter les quatre "Vents" et les quatre "Saisons", et le tour est joué.

**Thierry DEPAULIS**

# REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS

**PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX**

**Les numéros 5 et 10 à 51 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :**

**N° 52** Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants**, 2 à 6 joueurs.

**N° 53** Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas**, jeu de société, 2 à 6 joueurs.

**N° 54** Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle**, 2 à 6 joueurs.

**N° 55** Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

**N° 56** Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire**, Jeu de rôle.

**N° 57** Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

**N° 58** Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

**N° 59** **Les simulateurs de vol.** Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

**N° 60** Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

**N° 1 Nouvelle formule** **Les jeux télé au banc d'essai.** Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

**N° 2** **Tous les jeux pour Noël :** suivez le guide. **Planche-Neige,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

**N° 3** **La triche :** truqueurs et virtuoses, **la guerre des moutons,** jeu de société pour 2 à 6 joueurs.

**N° 4** **Gorbatchev gagnant** en 4 coups ? **Enfer et Damnation,** grand jeu de rôle. **Cluedo grandeur nature.**

**N° 5** **Les femmes** savent-elles jouer ? **Les 7 Péchés capitaux,** scénario pour Enfer et Damnation.

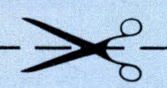
**N° 6** **(Re)découvrez Othello.** Festival de Cannes. La Bibliothèque du joueur (1). Jeu en encart : **Tchernobyl-sur-Loire.**

**N° 7** **Les surdoués.** La Bibliothèque du joueur (2) : **les classiques.** Safari en kit : jouez à taxi-Brousse.

**HORS SÉRIE :**
**MEGA 1** grand jeu de rôle : **30 F**
**MEGA 2** grand jeu de rôle : **30 F**
**JEUX & MICRO** 250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

# Abonnez-vous à JEUX & STRATÉGIE, et bénéficiez de 20 % de réduction.

**Profitez vite de cette offre exceptionnelle: 1 an de JEUX & STRATÉGIE pour 220 francs au lieu de 280 francs.**
**De plus, recevez en cadeau de bienvenue 2 anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE.**



**BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT**
**à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris**

Nom .................................................... Prénom....................................................
Adresse..........................................................................................................
Code Postal ................................ Ville..........................................................

Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ..........................................
.........................., soit........ x 22 F = ............ et ............ numéros hors série à 30 F =.......... franco.

**Oui,** je m'abonne à JEUX & STRATÉGIE pour un an au prix exceptionnel de 220 F a lieu de 280 F, envoyez-moi vite les 2 anciens numéros suivants :..........................................................
Ci-joint mon réglement à l'ordre de JEUX & STRATEGIE par chèque bancaire ou postal ou mandat-lettre.

☐ Je désire recevoir le numéro .......... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de ............. F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.

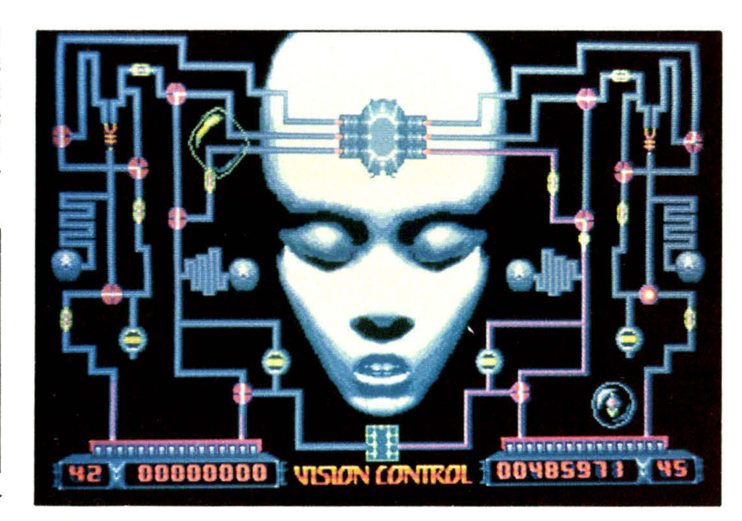
Offre valable en France métropolitaine uniquement, jusqu'au 30/09/90. Pour les DOM-TOM et l'étranger, ajouter 55 F pour frais d'envoi et payer uniquement par mandat-poste international.

# Microscopie

## EXTASE

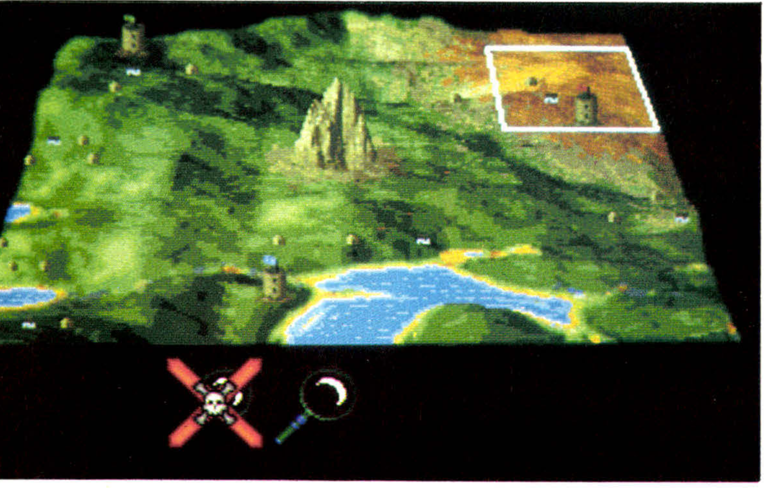
Vous souvenez-vous du Brain Bowler, un des modules contenus dans le superbe Purple Saturn Day édité jadis par Ere Informatique ? Extase en est la déclinaison : vous devez animer un cerveau cybernétique en rétablissant ses connections énergétiques, sur des tableaux de difficulté croissante. Il vous faudra de l'adresse et de la rapidité (côté arcade) et aussi pas mal de finesse et de vivacité d'esprit (côté tactique). Bref, Extase est un jeu d'arcade intelligent. Comme le nom l'indique, on devient assez rapidement accro. Et si cette extase est stupéfiante, elle n'est pas réprimée par la Loi : jouez à deux, c'est encore mieux.

**FICHE TECHNIQUE**
**Edité par Cryo/Virgin Loisirs, pour Amiga et Atari ST, en français**
**Son : 7/10**
**Graphisme : 7/10**
**Animation : 6/10**
**Originalité : 8/10**
**Nous aimons : 8/10**



Extase ▶

Dragon's Breath sur Amiga ▼

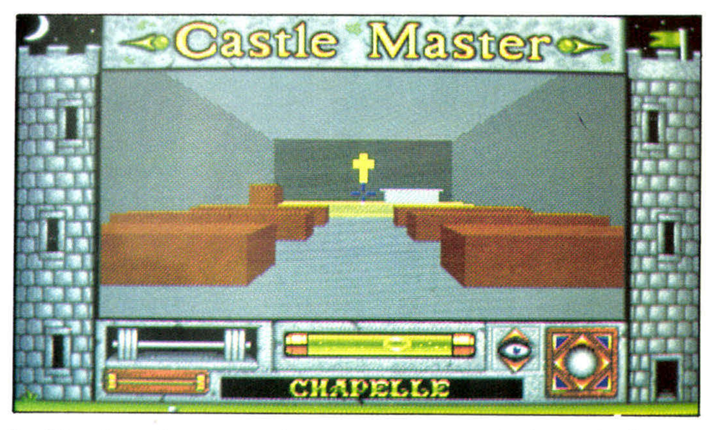


## CASTLE MASTER

Un donjon (un vrai, avec des murailles, des tours et tout et tout) en trois dimensions, rempli de recoins, de chapelles, de pièges et de tout ce qu'il faut comme curiosités monstrueuses. Incentive Software s'est spécialisé dans le domaine des jeux en 3D : on doit à cet atelier de développement une floppée de réussites. Bon, l'originalité commence à s'essouffler. Mais la qualité des décors rattrape les faiblesses du scénario. Un donjon de synthèse pour aventuriers amateurs d'actions.

**FICHE TECHNIQUE**
**Edité par Incentive Software/Domark, pour Amiga, Atari ST, CPC, PC, en français**
**Son : 7/10**
**Graphisme : 8/10**
**Animation : 7/10**
**Originalité : 5/10**
**Nous aimons : 7/10**

▼ Castle Masters sur Amiga




## DRAGONS BREATH

Des donjons, des dragons, ad nauseam... Si l'on passe sur l'extrême indigence des scénarios, les gens de Palace ont réussi un bon jeu de stratégie, mêlant avec inspiration gestion, arcade et magie : élevez des dragons, jetez-les à l'assaut des villages ennemis, rançonnez-les et achetez des ingrédients nécessaires à la fabrication de liquides magiques. L'élevage des dragons, base du jeu, est un moment assez rigolo à passer : attention à bien régler la couveuse, ou l'avenir de votre oeuf ressemblera plus à un hors-d'oeuvre mayonnaise qu'à un terrifiant saurien. Les décors sont superbes et, joie suprême, on peut y jouer à trois.

**FICHE TECHNIQUE**
**Edité par Palace Software, pour Amiga et Atari ST, en français, livre de sorts inclus.**
**Son : 6/10**
**Graphisme : 8/10**
**Animation : 7/10**
**Originalité : 6/10**
**Nous aimons : 7/10**

## LOOM

Le Destin confie une importante mission à un jeune garçon. Ouais... Si le scénario n'est pas des plus originaux, la forme est un vrai régal : tout le jeu est basé sur l'utilisation de sorts à base musicale. Il faudra découvrir quelles notes (par groupe de quatre) correspondent à quel sort et les utiliser à bon escient (un petit bouquin joint permet de les stocker : finaud !). Un long apprentissage attend donc le jeune personnage, au sein d'une aventure agréablement dénuée de tous relents de violence "donjonneuse". La présentation, le graphisme et l'animation sont forts réussis. Et si les fils du Destin

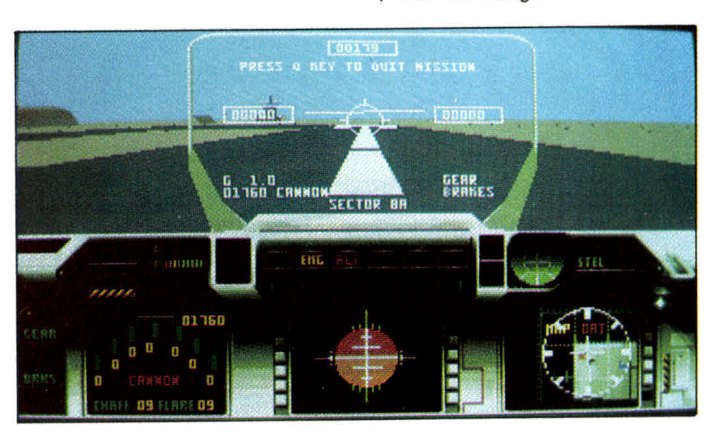
sont un peu emmêlés, on se prend volontiers à en démêler l'écheveau. Les plus jeunes apprendront en plus les rudiments du solfège. Un conseil aux parents-acheteurs : la notation anglo-saxonne fait correspondre une lettre à chaque note (par exemple, "E" égale Mi). Fournissez donc une petite notice de transcription à votre progéniture.

**FICHE TECHNIQUE**
**Une superproduction Lucasfilm Games (six disquettes, une cassette audio), pour PC, demandez la version française.**
**Son : 6/10**
**Graphisme : 7/10**
**Animation : 6/10**
**Originalité : 8/10**
**Nous aimons : 8/10**




▲ *Loom sur PC*

▼ *F29 sur Amiga*







## F-29 RETALIATOR

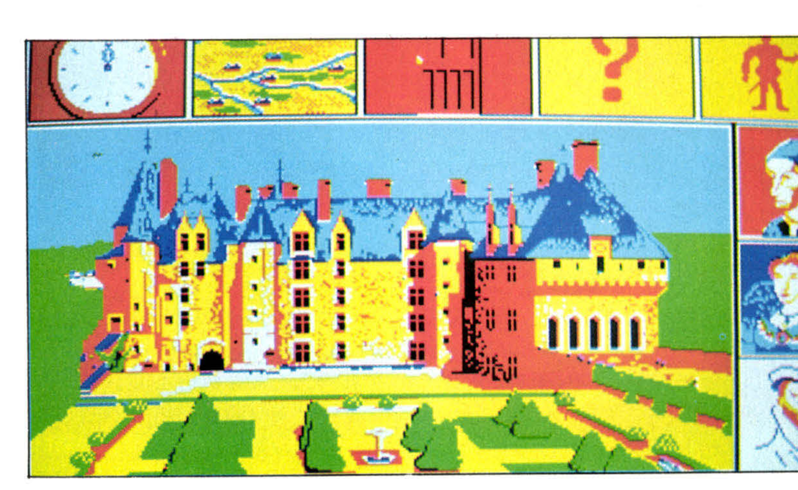
F-29 se présente comme la simulation aérienne ultime. Gonflé ! F-29 semble quelque peu bâclé : militairement (excusez-moi, mais nous parlons bien de "simulation", pas vrai ?), le jeu ne tient pas debout et semble avoir ignoré certains équipements pourtant standards chez la concurrence. Certes, l'animation, la qualité du graphisme en trois dimensions et les somptueuses images du cockpit sont irréprochables. Mais elles n'expédient pas, loin de là, F-16 Falcon (Spectrum Holobyte/Mirrorsoft, référence imbattue) au tapis, même en le plagiant à mort. Le manuel est d'un laconisme décevant et l'enrobage du scénario d'une pauvreté redoutable. Attention : nous ne disons pas que F-29 est un mauvais jeu. Mais il représente une certaine tendance des éditeurs anglais à qualifier de "simulation" n'importe quel jeu d'arcade en trois dimensions un peu sophistiqué. Quand celui-ci n'apporte rien de plus que ses prédécesseurs, on peut se permettre de ne pas crier au miracle.

**FICHE TECHNIQUE**
**Edité par Ocean, pour Amiga (prochainement sur ST), en français**
**Son : 6/10**
**Graphisme : 8/10**
**Animation : 8/10**
**Originalité : 2/10**
**Nous aimons : 5/10**

## INTRIGUES A LA RENAISSANCE

Vous devrez retrouver un dangereux individu venu mettre un nez anachronique dans les différentes époques de la Renaissance. Un bon prétexte pour ce jeu éducatif, mélange de "questions-réponses" et d'enquête historico-policière. Chaque château, chaque époque renferme un personnage : le questionner rapporte un indice et permet de reconstituer le puzzle qui donnera la réponse.

**FICHE TECHNIQUE**
**Edité par Coktel Vision, pour PC et Atari ST, en français**
**Son : -**
**Graphisme : 7/10**
**Animation : -**
**Originalité : 6/10**
**Nous aimons : 7/10**



*Intrigue à la Renaissance sur PC* ▲

**Pierre GRUMBERG**

# Sir FRED




"Plus de 50 tableaux, une centaine de personnages et monstres différents, des décors moyenâgeux surprenants, CE JEU A TOUT POUR PLAIRE." JOYSTICK



Un univers magique aux "graphismes superbes" (Tilt) sur fond de bruitages très bien digitalisés. Au cours de cette arcade/Aventure hilarante, vous pourrez vous déplacer sur 3 plans différents (unique dans ce type de jeux) Le pauvre chevalier transformé en nabot parviendra-t-il à vaincre l'horrible ULTIMOR ?....

Disponible sur ST et Amiga






Armé de votre épée changeante aux pouvoirs magiques, vous devez délivrer votre compagne, ISOLDE, des mains du Maître des Ténèbres et vaincre les 4 éléments responsables du chaos engendré voici des millénaires...



UNREAL

UBI SOFT
Entertainment Software

"La richesse des graphismes et la vitesse de l'animation dans les séquences 3D est impressionnante !" TILT.

Disponible sur Amiga

# UBI SOFT VOUS OFFRE LES PLUS BEAUX VOYAGES SUR MICRO...

## En 4 jeux aux styles différents, découvrez 4 univers magiques aux graphismes toujours insurpassables !







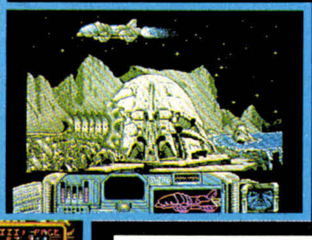


SUSPENSE, AMBIANCE SOMBRE... UNE AVENTURE/ICÔNE AU MÉLANGE SIDÉRAL !...
...Message à Agent YG30 - Stop - Contact avec JUNAR G2 interrompu - Stop - Télétransporteur longue distance menacé - Stop - Mission très dangereuse - Stop... Casque télépathique, laser et simulateur de vol pour vous aider.

Disponible sur ST et Amiga.

"FINAL COMMAND plonge le joueur dans une angoisse terrifiante". COMMODORE REVUE.





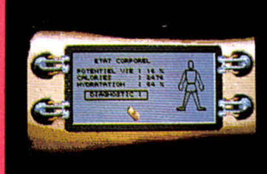






Atari Hit Superstar Micromag

"Vous avez 10 jours pour arrêter l'action diabolique de VRANGOR, et sauver Terrapolis !" Dans ce jeu de rôle à la mesure du futur, visitez 1000 endroits différents, pilotez un simulateur de vol et utilisez BOB, le micro-ordinateur implanté dans votre bras...



B.A.T.

UBI SOFT
Entertainment Software

- 98 % GEN 4 : Elu meilleur jeu interactif de l'année
- 18/20 Micromag et ST Mag ; 9/10 Atari Mag.



Disponible sur ST
Bientôt sur AG et PC




*Entertainment Software*

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



# Tous vos jeux sont sur micro !

***Vous avez craqué. Vous voilà équipé d'un micro flambant neuf. Comme vous avez du temps à rattraper, Jeux & Stratégie vous facilite le choix en vous fournissant une ludothèque idéale. Ouvrez bien l'oeil. Puis fermez-le pour acheter !***

## LES CLASSIQUES...

Un partenaire immédiatement disponible, un professeur d'une redoutable patience, un entraîneur pour faire ses gammes : les programmes pour micro peuvent jouer tous ces personnages... mais pas plus. Certains jeux ont quelques longueurs d'avance (échecs, Othello...), d'autres semblent inadaptés à la logique informatique (jeux de cartes, go...). Pourtant, les plus mauvais parmi ces programmes sont encore susceptibles d'accompagner en douceur les débutants.

### Les échecs

**Pour le PC ou le Macintosh**, le vainqueur de tous les tests que nous avons pu pratiquer est le Chess (édité par Psion). Psion Chess joue très "béton", mais possède une bonne vision stratégique du jeu. Il est moche à souhait et il ne fait pas les spaghettis bolognèse, mais vous êtes là pour jouer aux échecs, pas à Space Invaders. En deuxième position, plus brillant mais plus faible dans sa vision stratégique, on trouve le bon vieux Sargon, dans sa version III ou IV. Question de goût. Les concurrents de ces deux là n'ont rien de plus qui soit intéressant et jouent moins bien : on les écarte. Inutile de le souligner, un logiciel pour micro est bien moins fort qu'une machine dédiée. Ne vous attendez pas à affronter un foudre de guerre mais un bon joueur de club. Pourtant, les possibilités offertes par le micro, notamment en pédagogie, en font un très sympathique professeur.

**Pour le ST et l'Amiga,** choisissez Sargon ou Chessmaster 2000 (un peu moins fort). Pour l'Amiga, abstenez-vous : il n'y a rien de bon. Il faut le dire, le ST et l'Amiga font l'objet d'une surenchère graphico-sonore des plus affligeantes, qui tend à faire passer le jeu pur derrière une panoplie de gadgets tous plus crétins les uns que les autres. Le summum du ridicule étant atteint par Colossus X Chess qui propose entre autre, pour accompagner votre réflexion, une interprétation de l'Ave Maria d'un certain Gonod (sic) évoquant de manière irrésistible le ballet d'un troupeau d'éléphants dans un stock de bandonéons. Citons encore le très célèbre Battle Chess, d'Electronics Arts, anecdotique tentative de transformer le noble jeu en gag façon Monty Python. On s'en lasse plus vite que de jouer aux échecs.

## AUTRES GRANDS CLASSIQUES

Le meilleur programme de dames grand public à ce jour était le Dame Grand Maître de Cobra Soft, pour Atari ST (cf J & S 55 et 59). Malheureusement, ce label ayant disparu, il doit être assez difficile de se procurer le jeu. Le reste n'est pas brillant, comme d'ailleurs pour les autres grands classiques : les meilleurs programmes sont l'oeuvre d'amateurs. Pour les acquérir, le mieux est encore de fréquenter des clubs.

Ainsi vous ferez peut-être la connaissance de Comp'Oth, le meilleur Othello informatique (pour ST), suivi de près par Thor sur PC. Ces deux programmes sont difficiles à trouver hors du marché "freeware" informel. Mais J&S se prépare à faire sortir ces programmes de leur ghetto : rendez-vous dans les prochains numéros. Citons encore l'Othello Killer d'Ubi Soft, qui a surtout l'avantage d'être là (cf J&S n° 1 NF, pour Amiga) et le reversi (pas très bon) livré avec le logiciel Windows 2.0 (pour PC). Le reste n'a aucun intérêt.

Pour le go, surveillez bien les circuits du freeware, ou fréquentez un club : vous trouverez bien un exemplaire en état de marche de Star of Poland (PC).

Le bridge est assez mal loti : on peut cependant se procurer le Bridge en Majeure Cinquième (pour PC), pas génial, mais seul logiciel décent à ce jour. Côté cartes, la belote (Edit, pour PC aussi, cf J & S 56) joue assez bien. Passons sur les différents Strip Pokers qui hantent le marché. Le plus chouette est le Teenage Queen d'Ere Informatique (pour ST, PC et Amiga, cf J & S n° 58).

Le backgammon n'a rien généré d'intéressant qui vaille la peine de s'y arrêter. Et puis comment piquer des sous à une machine ? Le Scrabble est le mieux loti de tous les grands classiques, puisque depuis Dupliscra (cf J&S 4 NF), l'ordinateur (PC) joue le sans faute, à une vitesse invraisemblable. Si vous êtes suffisamment humble pour perdre tout le temps, c'est le must.

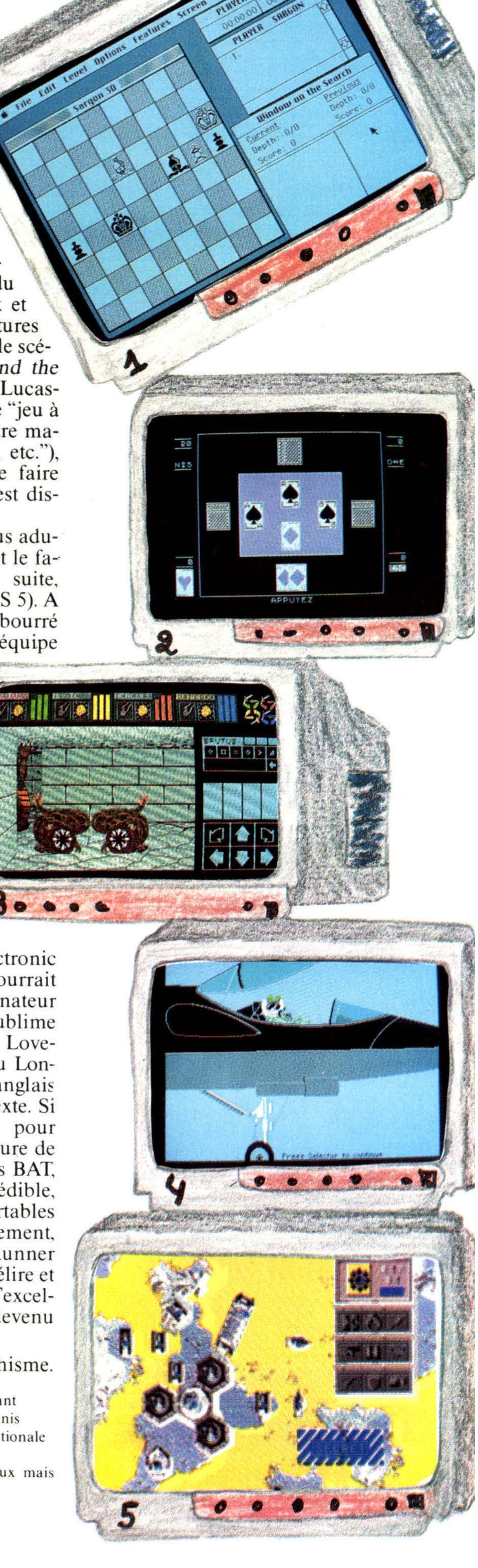
## AVENTURES ET RÔLERIES VARIEES...

L'aventure et l'univers des jeux de rôle (ou l'exploitation de l'univers des JdR, ne polémiquons pas) sont depuis toujours un des grands continents du jeu micro. Vous voulez vous risquer dans les sous-terrains obscurs d'un donjon ? Incarner un agent secret ? Ressusciter Hercule Poirot ? Imiter Luke Skywalker ou serrer la louche du Docteur Spock ? Vous avez l'embarras du choix.

**Pour le PC,** c'est la machine royale des aventuriers, surtout parce que la majorité des jeux d'aventure viennent des États-Unis, où cette machine constitue l'immense majorité du marché. Des jeux comme Bard's Tale 1 et 2 (Electronics Arts) ou la série des Ultima (Origin) ont lancé le phénomène. Ils datent cependant un peu. Si vous raffolez de Donjons & Dragons, vous apprécierez sûrement la trilogie Pool of Radiance-Cursee of the Azure Bonds-Champions of Krynn (éditée par SSI) dans laquelle vous retrouverez l'univers qui vous est familier. Attention : certains trouveront que le respect des règles du JdR est horriblement fastidieux et préfèreront de superbes aventures graphiques, comme le Indy (sur le scénario du film *Indiana Jones and the Last Crusade*, cf J & S 1 NF) de Lucasfilm Games, un somme du genre "jeu à solution unique" (en gros, "mettre machin dans truc, prendre bidule, etc."), après lequel il sera difficile de faire mieux... Star Flight (v. Amiga) est disponible sur PC.

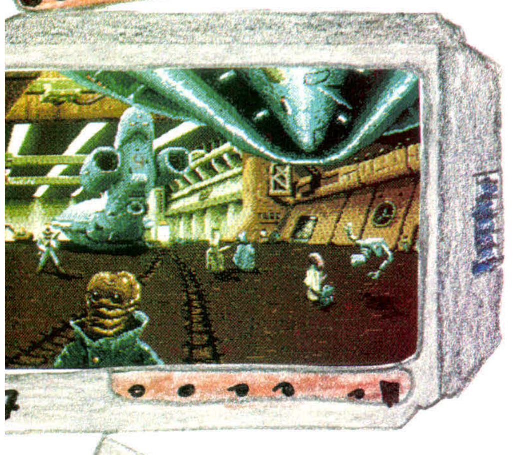
**Pour ST,** le jeu d'aventure le plus adulé du siècle marche sur ST : c'est le fameux Dungeon Master et sa suite, Chaos Strikes back (FTL, cf J & S 5). A la base, un immense labyrinthe bourré de monstres et de pièges, et une équipe d'aventuriers. Le scénario est absolument idiot et tient en deux mots - "taper monstre" -, mais la profondeur, la durée du jeu, l'impression très réelle d'angoisse qui se dégage des coins de couloirs en a fait le succès. En plus, si vous êtes coincé, les solutions ont du être publiées vingt fois dans la presse. Certains préfèreront peut-être un vrai scénario : on n'a pas fait mieux à ce jour que Hound of Shadow (Electronic Arts, cf J & S 5), un jeu qui pourrait presque être "de rôle" tant l'ordinateur offre de solutions. Hélas, cette sublime adaptation de l'univers de H. P. Lovecraft, reconstitution minutieuse du Londres des années 20, est toute en anglais et laisse beaucoup de place au texte. Si cela vous effraie, optez donc pour BAT ; sans doute LE jeu d'aventure de l'année (Ubi Soft, J & S 2). Dans BAT, vous trouverez une histoire crédible, une gestion de jeu des plus confortables et un véritable univers en mouvement, où la vie est autonome. Blade Runner sur disquette ! Si vous aimez le délire et les scénarios bien ficelés, tentez l'excellent Kult (Ere Informatique devenu Infogrames, (cf J & S 59).

**L'Amiga** est la machine du graphisme.




1 - Sargon IV (Mac Intosh) : numéro 2 brillant
2 - La Belote (PC) : manque l'odeur du casanis
3 - Chaos Strikes Back (ST) : vedette internationale
4 - F-19 (PC) : l'as des as
5 - Full Metal Planète (ST) : essai périlleux mais transformé





Quelle splendeur ! Hélas, c'est assez étrange, les jeux d'aventure qui passent la rampe ne sont pas légion. Citons tout de même les jeux de la collection Cinemaware, tous très beaux, très "scénarisés" et agréablement pimentés de grande stratégie. Dommage que tout ça soit gâché par des séquences d'arcade. Bah, on s'y fait et ça vaut vraiment le détour. Mention spéciale pour Lord of the Rising Sun (devenez Shogun à la place du Shogun) et le petit dernier, *It Came from the Desert*, sublime adaptation de série B de science-fiction américaine des années cinquante (cf J & S 4 NF). Signalons aussi aux rôlistes de poil robotique une excellente adaptation "aventure-rôle" du jeu Battletech signée Infocom (cf J&S 60). Encore dans le domaine de la science-fiction, vous apprécierez Starflight (Electronic Arts, cf J & S 5), un logiciel d'exploration spatiale, très drôle et passionnant. Ah, au fait, BAT fait l'objet d'une version Amiga.

## LES SIMULATEURS

Prenez-vous pour le capitaine Némo aux commandes du *Nautilus* ou pour Tom Cruise dans *Top gun*. A voile ou à vapeur, les simulateurs ont fait d'énormes progrès.

**Le PC** est la machine reine pour les simulations en tout genre. Si vous aimez vraiment ce type de jeu, c'est la machine qu'il vous faut, pas de doute possible.

Dans la grande famille des prêt-à-piloter, les simulateurs de vol se taillent un bon morceau de gâteau (ils ont fait l'objet d'un dossier encore très actuel dans J&S 59).

Vous êtes un fan de simulation "réaliste" ? Choisissez le Flight Simulator 3.0 de Microsoft. Pas de combat : du vol, pur et dur. Difficile de faire mieux, d'autant que le concepteur (Sublogic) du jeu a développé toute une série de dérivés et d'extensions, dont une console comportant un manche à balai ! Mais peut-être préférez-vous le combat ? Choisissez entre la furtivité hautement technologique et le réalisme de missions en solitaire avec F-19 ou bien le tir au pigeon simpliste mais excitant sur F-15 (chez Mivoprose). A signaler encore, le très beau et très complet jeu consacré par Lucasfilm Games à la bataille d'Angleterre : Their Finest Hour (cf J & S 3 NF).

Si l'avion ne vous fait pas planer, vous préférerez peut-être piloter un char M-1 Abrams, comme dans le grandissime M-1 Tank Platoon de Microprose, qui vous met aux commandes d'une section de ces engins. C'est splendide et parfaitement jouable. Si le sous-marin vous tente, achetez l'excellent 688 Attack Sub d'Electronic Arts (J&S 59). Pour la navette spatiale (où le côté simulation s'efface un peu derrière l'adresse et la gestion), essayez European Space Simulator de Tomahawk (cf J&S 3 NF, disponible aussi sur ST). On vous épargne le vélo, le train et cheval : reste bien sûr la course auto et moto. Pour ne pas vous tromper, choisissez Indianapolis 500 (Electronic Arts).

**Sur Atari ST et Amiga,** pour le ciel, facile, il n'y a que deux élus : le Flight Simulator 2.0 de Sublogic (le même que le F. S. 3.0 pour PC, en moins sophistiqué) et l'excellentissime Falcon (Spectrum Hobolyte), simulateur de F-16 très spectaculaire, accompagné de surcroît d'une disquette de scénario très bien faite. Pour le reste : pas de tanks crédibles, des courses auto et moto qui tiennent plus de l'arcade que de la simulation, des sous-marins un peu vieillissants. Voyez un peu du côté de la science-fiction pour les émotions fortes, style "3D face pleine", comme les toujours excellents Driller (rare car vieux, signé Incentive Software, cf J & S 55) et Elite, sublime mélange d'aventure spatiale et de pilotage, signé Rainbird (cf J&S 55).

## LE WARGAME

Incarner Patton, c'est pas cotton. Beaucoup d'horreurs injouables pour quelques bons programmes : le wargame n'est pas encore sorti de l'enfance.

**Pour PC,** Laissons tomber d'immondes approximations et signalons aux ultras deux jeux : Panzer Battles (de SSG, combat tactique sur le front russe 1941-1945, cf J&S 6 NF) et Harpoon (PSS, cf J&S 7 NF), le premier jeu qui fasse vraiment baver les joueurs de wargame classique : ultra-complet, Harpoon vous donne tout sur les combats navire-navire dans l'Atlantique Nord des années 90. Extensions à suivre !

**Pour Atari ST et Amiga,** à noter : l'excellent UMS (Universal Military Simulator, Rainbird), un wargame tactique qui vous propose de rejouer toutes les batailles possibles et imaginables, grâce à un module de construction de scénarios. Devrait suivre bientôt une version 2, que nous attendons avec impatience. Les amateurs d'histoire et de jeux de stratégie médiévale apprécieront Defender of the Crown, un jeu Cinemaware superbe et pas démodé pour deux sous : vous voilà prétendant au trône d'Angleterre. By Jove... Nous classerons ici de manière arbitraire l'adaptation sur ST du génial Full Mé-

6 - Dupliscra (PC) : plus fort que le champion du monde !
7 - Bat (ST) : Blade Runner sur micro
8 - It came from the desert (Amiga) : série B au ciné, série A en micro
9 - Panzer Battles (PC) : la saveur de l'hexagone

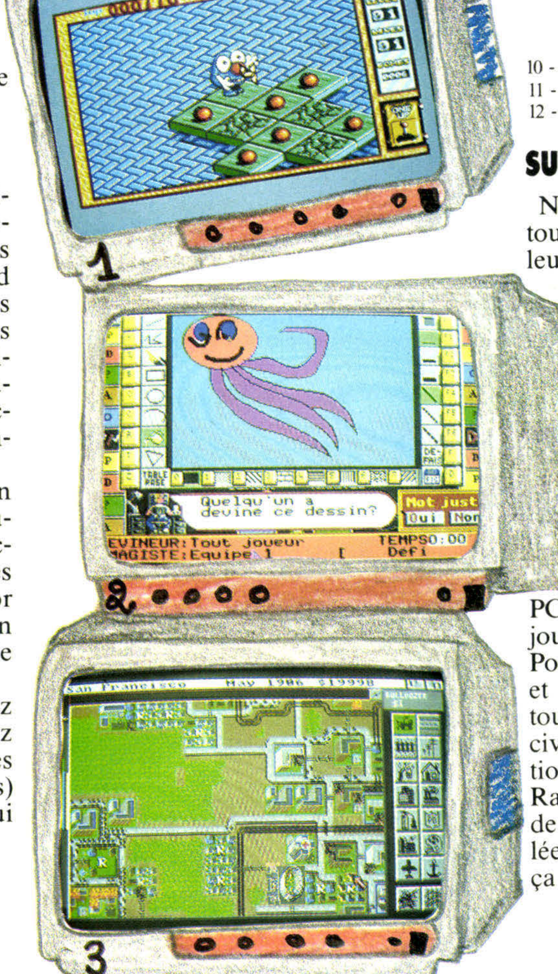
tal Planète (Infogrames sous licence de Ludodélire, cf J&S 2 NF).

## CASSE-TÊTE

Puisque les casse-tête vous sont familiers, vous adorerez deux jeux très différents dans la forme mais assez proches sur le fond : Tower of Babel (Rainbird pour ST, cf J&S 6 NF) et Archipelagos (Logotron pour ST, cf J&S 60). Dans les deux cas, il s'agit de "purifier" des univers, tours ou îles : il faudra faire preuve de beaucoup de finesse et de déduction pour comprendre comment fonctionne chaque problème...

Vous pouvez aussi vous exercer en jouant au très fin et très rigolo Bombuzal (Mirror Soft pour Amiga) : une succession de casse-tête des plus efficaces et au magnifique Interphase (Mirror Soft sur Amiga aussi, cf J&S 4 NF), un univers proche de l'esprit de *Tron*, le film de Walt Disney.

Adeptes des jeux de lettres : recyclez votre Dupliscra (encore!) vous pouvez jouer au mot le plus long et à tous les jeux d'anagrammes (jusqu'à 15 lettres) ou aux cousins (trouvez des mots qui diffèrent d'une lettre).




10 - Bombuzal (Amiga) : un casse-tête futé
11 - Pictionary (Amiga) : devinettes en solitaire ?
12 - Sim City (Amiga) : vous êtes le maire

## SUBLIME INCLASSABLE

Nous rangeons dans cette catégorie tous les jeux qui, par l'originalité de leur propos et la qualité de leur conception méritent de figurer au panthéon. Il y en a peu, mais vous y jouerez pendant des mois...

Sentinel (Rainbird) ayant achevé sa carrière brillante, orientez-vous sur l'extraordinaire SimCity, un simulateur d'urbanisme au concept original et à la durée de vie infinie (cf J&S 3 NF, importé en France par Infogrames sur PC et Amiga). Impossible d'arrêter d'y jouer quand on est parti... Et le sublime Populous (Electronic Arts, pour PC, ST et Amiga cf J&S 60), un concept à lui tout seul : jouez à Dieu et bâtissez une civilisation ! Avec Midwinter, production récente (pour ST, cf J&S 7 NF) de Rainbird, vous devez monter un réseau de résistance dans une immense île gelée : stratégie-action-aventure, et tout ça en 3D et sur 2 disquettes...

**Pierre GRUMBERG**

## SI VOUS AIMEZ L'ARCADE...

Peut-être aimez vous vous payer une bonne tranche de castagne informatique, entre deux parties d'échecs. Les fans de sport apprécieront de pouvoir jouer à deux à Great Courts (Ubi Soft, pour ST, PC et Amiga), jeu de tennis très bien fait et facile à contrôler, et à Speedball (Mirror Soft, pour ST et Amiga), un "rollerball" futuriste réellement hilarant. Côté "massacre épais et stupide", nous n'avons encore rien vu de mieux que Xenon 2 (Mirror Soft), vraiment un chef d'oeuvre dans ce style que nous détestons tant !

## LES JEUX DE SOCIETE

Hum. Les adaptations de Monopoly, Risk, Trivial Pursuit, Scrupules, Diplomacy, ne nous ont guère convaincu. Comme l'indique le mot "société", ces jeux ne prennent leur vraie dimension qu'en collectivité. Et si vous êtes plusieurs, à quoi bon vous fatiguer les yeux sur un écran ? Quand à jouer à Diplomacy en solitaire... Reste un bon Pictionary (Domark, cf J&S n° 1 NF), pour tester les capacités de chacun à utiliser une souris. Mais on hésite à dire qu'un écran d'ordinateur soit plus pratique qu'une feuille de papier. Et puis, l'ordinateur ne peut pas deviner ce que vous faites : c'est plus une variante qu'un partenaire...



## Mon micro est utilitaire...

Le jeu pur n'est pas la seule application ludique pour profiter d'un micro. Garry Kasparov, par exemple, est un fervent utilisateur de l'Atari ST et exploite le logiciel Chess Base (environ 1500 F pour la disquette de base), une banque de donnée sur lequel il retrouve et analyse les parties jouées par ses concurrents...et aussi les siennes. Un plus considérable : c'est en utilisant ce logiciel que les grands joueurs se renseignent sur la manière de jouer de leurs adversaires.

Chess Base (cf J&S n° 55) n'est pas le seul exemple d'utilitaires liés au jeu : les Scrabbleurs de compétition ne peuvent déjà plus se passer de Dupliscra ; et la complexité des jeux de rôle ou des wargame ont également incité des particuliers à développer des aides de jeu. Ils leur permettent de gérer en particulier les créations de personnages, les résultats des combats, tout ce qui en fait peut s'avérer fastidieux. Mis à part une expérience calamiteuse tentée par TSR/SSI (un catalogue de monstre sur PC pour AD&D), rien n'a jamais été vraiment édité... Et pourtant, il existe en France bien des produits étonnants. Vous êtes intéressés ? Ecrivez à JS !




# l'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris : voilà pour le matériel. Les logiciels : différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.




## AMIGA 500 STARTER : pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente.
Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants.
Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, **KindWords**®.
Pour réaliser aussi bien des dessins style BD que des schémas techniques, **FusionPaint**®.
Un jeu d'action : à la recherche du trésor du Graal, **Indiana Jones and the last Crusade**®.
Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, **Kick Off**®.
Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, **F/A - 18 Interceptor**®.




## AMIGA 500 ALTER-AUDIO*® : pour les passionnés de décibels

Auprès de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales : un véritable studio de musique !




## AMIGA 500 HOME OFFICE KIT : pour les passionnés de ''visual communication''

Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.
Le traitement de texte haut de gamme, **KindWords 2.0**®.
Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), **Pagesetter**®.
Une banque d'images fabuleuses : 200 graphiques présélectionnés, **Artist'Choice**®.
35 polices de caractères des plus classiques aux plus originales, **Calefonts**®.
Pour créer votre propre base de données textes, graphiques et sons, **Infofile**®.

* Disponible en juin.

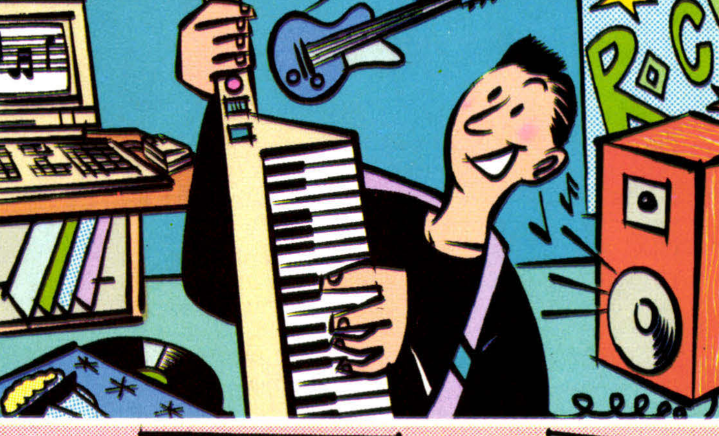
SAGHA




*AlterAudio est une marque déposée de The Disc Company, Inc - F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts, Inc - Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. - Kick Off est une marque déposée de Anco Ltd. - KindWords, FusionPaint , Artist'Choice, Infofile et Calefonts sont des marques déposées de The Disc Company, Inc. - Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk, Inc.*

*L'AMIGA 500 est actuellement le micro-ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques : forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.*

*Haute définition de l'image. 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.*





Nom__________ Age__________ Adresse__________
__________ Tél. __________

Désire recevoir une documentation sur :

J&S 06/90

☐ l'AMIGA 500 ☐ le STARTER ☐ l'ALTER-AUDIO ☐ le HOME OFFICE KIT

COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

# La micro fait sa crise de croissance

***Parti sur les chapeaux de roues il y a trois ans, le micro-ordinateur ludique fait sa crise d'adolescence. 1990 s'annonce comme un circuit difficile à négocier : avec des virages technologiques délicats et la concurrence acharnée des consoles...***

Combien y a-t-il de micro-ordinateurs dans les foyers français ? Et à quoi servent-ils : gestion, traitement de textes ou jeu ? Ou les trois ? Les trois machines pilotes du secteur ludique (Amstrad CPC, Atari ST et Commodore Amiga) n'ont pas été vendues, toutes machines confondues, à beaucoup plus d'un million d'exemplaires. Et encore le CPC, deux tiers du parc, est-il déjà une machine démodée. Le grand boum attendu par tout le monde n'a pas lieu...

Qui joue sur les micros ? Essentiellement des ados. Une clientèle à problèmes : elle est très sensible aux modes, se lasse vite et possède des moyens financiers limités. Le micro ludique, dit pudiquement "familial", en souffre : les parents sont séduits par l'image "éducative" du micro mais renâclent à payer trop cher une machine qui devient vite une console de jeux sophistiquée. Avec l'inquiétude de voir un matériel coûteux finir sur l'étagère poussiéreuse d'une armoire à jouets...

Autre handicap des micros familiaux : leur manque de compatibilité entre eux. Ainsi, changer de machine impose un renouvellement total des logiciels (et donc un nouvel investissement).

Mais la plaie numéro un du marché de la micro-informatique ludique est le vampire du piratage. Les jeunes sont joueurs et fauchés, disions-nous plus haut : en plus, ils sont astucieux. Le support magnétique permet de dupliquer rapidement des copies, de manière très simple et très rapide ; cette qualité est très vite devenue un défaut, quand les éditeurs ont remarqué que leurs ventes de logiciels stagnaient à des seuils lamentables à cause des copies pirates ! Au début, amateur, et pour ainsi dire naturel, le piratage, récupéré par quelques margoulins au nez creux, est devenu une véritable industrie parallèle. Difficile de lutter : les "craqueurs" (encore appellés "hackers") de disquettes, jouissent d'une image de héros. Ils sont les petits malins capables de faire sauter les protections les plus sophistiquées, au nez et à la barbe de la police et de l'Agence pour la Protection des Programmes, organisme récent créé pour leur faire la chasse.



*La Mega Drive de Sega : Banzaï !*

Ambiguité de taille : on a accusé les constructeurs et les revendeurs, qui savent qu'une machine ne devient populaire que si elle offre une logithèque nombreuse au moindre coût (autant dire au prix de la disquette vierge), de profiter du crime... Malheureusement, le serpent s'est vite mordu la queue : quand, sur un parc de 50 000 machines, on peut espérer vendre au mieux 2 000 pièces d'un logiciel, comme pour l'Amiga, les éditeurs hésitent à investir dans le développement. Et les logithèques s'appauvrissent, donc l'intérêt du public pour la machine !

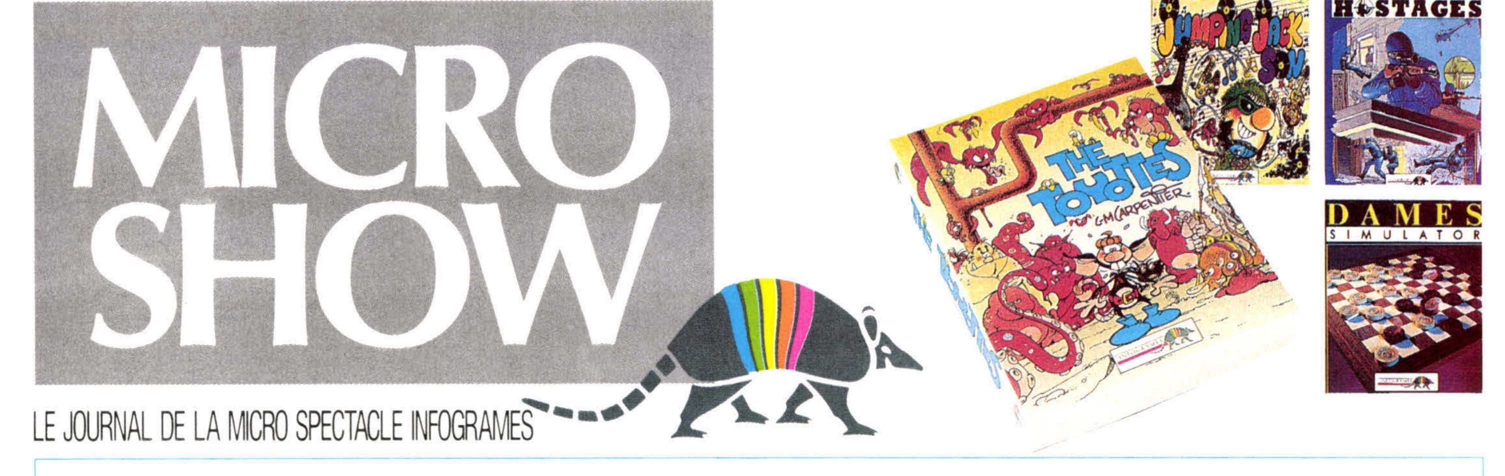
Autre effet du piratage, les jeux ont une durée de vie très limitée, de l'ordre de quelques semaines pour un jeu d'arcade très simple à quelques mois pour un logiciel sophistiqué, avant que le piratage ne tue les ventes. Résultat : la production de logiciels s'est mis à ressembler à une fuite en avant, avec pour conséquence la disparition des éditeurs incapables de suivre le rythme.

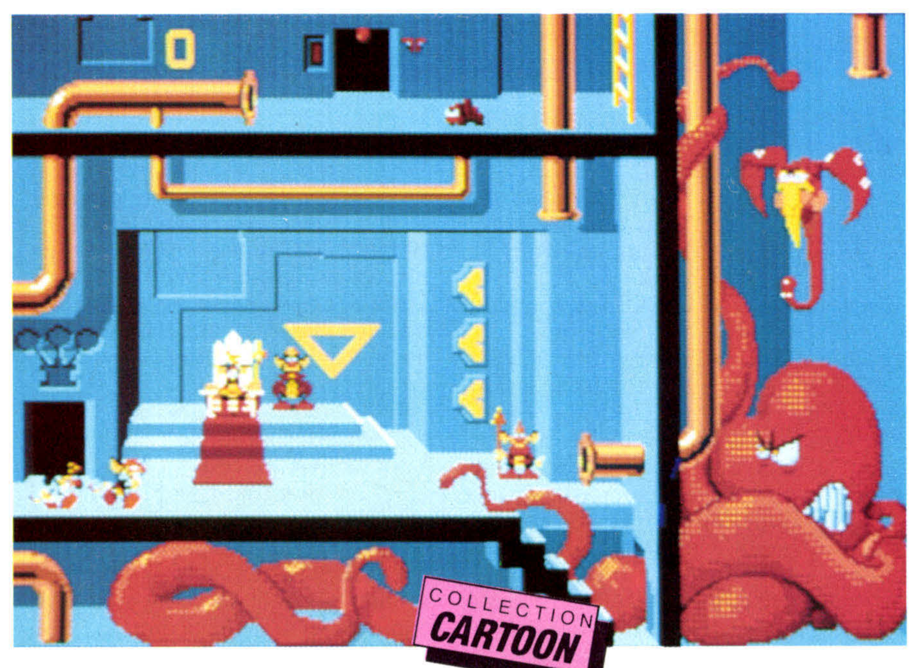
Et pourtant, la demande est encore très vive. En témoigne l'engouement extraordinaire généré par la sortie du nouvel Atari STE, à la fin 1989. Coincé par le manque de ST en stock pour la période de Noël, le constructeur a été obligé de hâter la commercialisation de la machine. Le lancement aurait pu aboutir à un fiasco. Pourtant, presque sans publicité, les ventes de STE ont dépassé les espérances les plus optimistes des gens d'Atari.



*Le PC a perdu son image de sérieux rebutant...*

Pour le constructeur, la plus grosse surprise vient du fait que le STE n'était en fait pas très différent du ST plus ancien, mais l'attrait de la nouveauté a entraîné de nombreux utilisateurs à se moderniser. Manque de prévoyance ?




# THE TOYOTTES

## RAT LOVELY !

Quand CYPRIEN, soldat d'élite de la garde des TOYOTTES recherche BARNABÉ le rejeton du roi, tous les moyens lui sont bons : affronter le SNARKBULL, déjouer le GNAP, fuir les MERCENAIRES, suivre le FROM... Quand en plus le garnement perd son ballon et que, pour éviter le supplice de LA PINCE A ÉPILER, CYPRIEN est encore volontaire commis d'office, il doit redoubler d'imagination pour sauver sa peau parmi les monstres peuplant le labyrinthe de tuyaux D'EN DESSOUS LA VILLE. AIDEZ CE MALHEUREUX à sortir de cette poisse !

Tiré de la bande dessinée du même nom, THE TOYOTTES est un jeu d'action rythmé et essouflant.

Disponible sur ATARI ST et STE, AMIGA.

# MURDERS IN SPACE




Tout allait bien à bord de la station orbitale PEGASUS. La discrète vibration des appareils scientifiques rassurait les huit membres de l'équipage concentrés sur leurs expériences. Tout ronronnait... jusqu'à la découverte de la première victime. Alors, l'aventure bascula dans l'horreur.

Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA.

# HALTE AUX TERRORISTES !

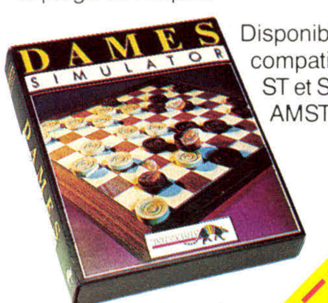
Des bandits sans scrupules détiennent des otages innocents dans une ambassade. Votre mission : sauver ces vies humaines ; vos moyens : six hommes très entraînés dont vous contrôlez les moindres gestes, jusqu'au battement de cils ; vous restez libre de choisir votre plan d'action. HOSTAGES déjà vendu à plus de 500 000 exemplaires autour du monde est salué par la presse comme "une réussite totale" GEN4.

Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA, C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM.




# LE PARTENAIRE IDÉAL

Adapter la difficulté de la partie au niveau de son jeu, découvrir une bibliothèque d'ouvertures originales, définir un temps de réponse de l'ordinateur, autant d'options de DAMES SIMULATOR qui raviront novices et passionnés de ce jeu qu'un roi appelait le piège de l'esprit.




Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA, AMSTRAD CPC.

à renvoyer à INFOGRAMES, 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne

OUI, je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

VILLE

CP

Le marché de la micro-ludique est encore jeune et sujet à des réactions assez irrationnelles. Il est vrai cependant que l'Atari STE a totalement remplacé le ST sans pour autant coûter plus cher, ce qui est un bon point. N'empêche que la pénurie et des petits ennuis de compatibilité ST-STE ont nui à l'image d'Atari en général et jeté l'opprobe sur une machine assez remarquable (de 3500 à 4500 F, pour un 520 ou un 1040 tout nu).

Alors, quel est le programme pour cette nouvelle décennie ? En gros, trois tendances devraient se dessiner : des consoles pour les ados, le CD ROM pour un public haut de gamme et le bon vieux PC pour les consommateurs exigeants.

Longtemps considérées comme un sous-produit sans avenir, les consoles ont muté.

Les Japonais débarquent avec la console Mega Drive de Sega, qui sortira à la rentrée 90, possède deux processeurs 16 bits Motorola 68000, les mêmes que celui qui équipe l'Atari ST ou l'Amiga (pour une vitesse d'horloge de 8 Mhz, avis aux connaisseurs), et permet l'affichage simultané de 256 couleurs sur l'écran de votre téléviseur.

Rien d'extraordinaire, diriez-vous, si le prix annoncé de l'engin n'était inférieur à 2000 F.

Les consoles possèdent une particularité : les jeux ne sont plus contenus sur des supports magnétiques, mais sur des cartouches. Avantages : simplicité d'utilisation, fiabilité garantie et surtout piratage impossible ! Inconvénients : le prix des cartouches (aux alentours de 300 F la cartouche pour la Mega Drive) et un choix de jeux surtout orienté vers ce que nous appellons, à J & S, "pan-pan-boum-boum".

Plus encore que les consoles, l'arrivée de lecteur de disques laser (CD, ROM, Compact Disc-Red Only Memory) va fouetter l'industrie ludique. Compatible avec un ordinateur de type PC, le lecteur commercialisé par Philips (inventeur du CD) coûte apparemment cher : de 6 400 (simple échange avec le module du lecteur de disquette traditionnel) à 7 000 F (lecteur autonome). Pourtant, ce boîtier minuscule offre à votre micro une monstrueuse masse de données : 550 Mega Octets (Mo) de mémoire, soit l'équivalent de 220 000 pages de texte ou de 500 disquettes haute densité ! Et tout ça sur un compact Disc normal (12 cm de diamètre, 15 grammes...), avec le confort habituel de la lecture laser audio, (sans oublier un piratage impossible). Sachant qu'un CD-ROM peut contenir 1 000 images extraordinaires, imaginez ce que des équipes de développeurs français (chut ! C'est ultra-secret...) sont en train de vous concocter pour Noël...

Le lecteur de CD-ROM est encore cher et s'il existe une logithèque d'une trentaine de programmes (de 3 500 à 30 000 F), leur intérêt pour le grand public est pour l'instant très limité. Pourtant, le CD-ROM ne devrait pas tarder à faire une réponse fracassante (quoique certainement temporaire) aux velléités impérialistes de la console Made in Japan. Commodore travaillerait en ce moment sur un Amiga modifié avec lecteur CD-ROM intégré... C'est vrai, on ne peut pas pour l'instant écrire sur un CD-ROM. Les ordinateurs devront donc associer le CD et la disquette classique, ne serait-ce que pour stocker de l'info ou des résultats en cours de jeu. Ne restera plus alors qu'à atteindre le summum : la console CD-ROM. Les Japonais s'en occupent...

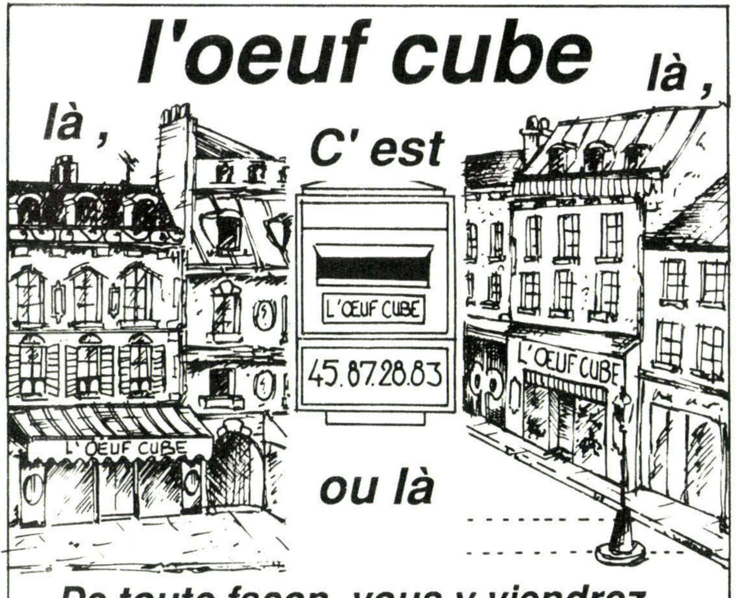
Au milieu de cette surenchère technologique, on avait oublié le bon vieux compatible PC. Le problème est clair : la gamme d'ordinateurs coincée entre les consoles et les machines professionnelles risque de mourir prématurément. Et le PC devrait devenir l'oasis des jeux de réflexion. La plupart des simulateurs de vol, des logiciels d'échecs, des wargames ou autres "rôleries" fonctionnent avant tout sur le PC, 80 % du parc micro aux États-Unis. En fait, la frontière se dessine assez clairement : les adultes et le PC d'un côté, les enfants et les consoles de l'autre. Les jeux micro pour PC sont souvent les plus attrayants.

Cette machine, autrefois détestable, a fait d'énormes progrès, tant graphiques que sonores. Et le prix des configurations séduisantes (PC-AT, processeur Intel 80286, carte VGA...) tend à se rapprocher, concurrence et clonage asiatique obligent, du seuil psychologique des 10 000 F. Performant, de plus en plus convivial et surtout compatible avec l'immense majorité des micros professionnels, le PC est sans doute le micro ludique de demain. Et on ne parle même pas des progrès du portable...

Qu'adviendra-t-il des machines qui font votre joie depuis des années ? L'Amstrad CPC est mort, paix à son âme et à ses huit misérables bits qui ont fait découvrir la micro à des centaines de milliers de personnes. On l'aimait bien, allez. Chez Atari, personne n'est inquiet pour le ST : au contraire, on commence à peine à pouvoir fournir l'énorme demande générée par la sortie du petit dernier, le STE.

Peur des consoles ? "Non !", répond Daniel Hammaoui, directeur du secteur loisir d'Atari France, "une console, même performante, est limitée. Les consoles vont faire entrer l'informatique dans les foyers et stimuler ainsi les ventes du ST et le secteur du jeu !". Le CD-ROM ? "Pour l'instant, c'est trop cher", dit Jean Richen, directeur marketing d'Atari. "Quand il sera à 1 000 F pièce on en reparlera !". Alors ? Qu'acheter ? Un conseil : attendez Noël.

**Pierre GRUMBERG**




***De toute façon, vous y viendrez...***

***24 rue Linné _15 rue G. de la Brosse,75005 P.***

## NOUVEAUTES FRANCAISES

| | | | |
|---|---|---|---|
| IN NOMINE SATANIS | 199F | DEATHWING Space Hulk | 185F |
| CAR WARS | 199F | DRAGON NOIR | 225F |
| OCTOPUSSY James Bond | 89F | LES AIGLES Nelle Edit. | 270F |
| MATERIEL DE CAMPAGNE Star wars | 85F | LE LOUP BLANC Stormbringer | 118F |
| LES OEUFS DE CARLATTE Cthulhu | 139F | LE ROI ARTHUR | MAI 90 |
| LA VEUVE NOIRE Battletech | 67F | LA FRANCE Sc Hawkmoon | MAI 90 |

## EN FRANCAIS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADVANCED HEROEQUEST | 250F | STORBRINGER | 220F |
| SPACE HULK | 265F | HANAU | 250F |
| SPACE MARINE | 265F | THE LONGEST DAY | 675F |
| ADEPTUS TITANICUS | 290F | PACIFIC WAR | 360F |
| ROLEMASTER | 290F | ADVANCED SQUAD LEADER | 360F |

## NOUVEAUTES USA - UK

| | | | |
|---|---|---|---|
| **TSR** | | **GURPS** | |
| MONSTROUS COMPENDIUM VOL IV | 190F | SPACE ATLAS III | 85F |
| DLA1 DRAGON DAWN | 90F | RIVERWORLD | 155F |
| FR10 OLD EMPIRE | 90F | PRISONER | 120F |
| LNA1 THIEVES OF LANKMAR | 90F | CLIFFHANGERS | 120F |
| BEST OF DRAGON MAG GAME | 165F | MEAN STREETS Car war solo | 90F |
| ELIXER BOARDGAME | 210F | | |
| FROGOTTEN REALMS ADV BOOK | 180F | ARSMAGICA | 165F |
| DMGR1 CATACOMB GUIDE | 140F | CONVENANTS Arsmagica | 100F |
| BUCK ROGERS Graphic Novel | 120F | LURKING FEARS Cthulhu | 165F |
| MLA1 AFTER MIDNIGHT | 95F | RATSPIKE ART BOOK | 270F |
| ACOLYTES OF DARKNESS Top Secret | 120F | MEKTON II RPG | 110F |
| DLR1 OTHER LANDS | 95F | THE HAUNTED RUINS RQ mod | 90F |
| WGA1 FALCONS REVENGE | 85F | ELDER SECRETS | 180F |
| SJR1 LOST SHIPS | 95F | TURTLE GO HOLLYWOOD TMNT | 80F |
| **STAR WARS** | | CALENHAD Middle earth | 60F |
| ESCAPE FROM THE DEATH STAR | 225F | GAMMA LOT Paranoia | 90F |
| STAR ICE | 90F | TWILIGHTSCYCLE 2000 Paranoia | 90F |
| SCAVENGER HUNT | 90F | SHELL SHOCK (VIC) | 315F |
| SCOUNDREL'S LUCK Solo | 120F | EUROPA NEWS N°11 | 35F |
| REBEL TROOPERS Fig. | 90F | MARCH MADNESS (AVH) | 225F |

Commande à renvoyer à **L'OEUF CUBE** 24 rue Linné, 75005 Paris

NOM.............................................PRENOM.............................

ADRESSE.................................................................................

C. P. .................. VILLE............................TEL. ........................

| ☐ Liste des jeux gratuite | Prix |
|---|---|
| Désignation | |
| | |
| Participation frais de port et d'emballage ..... | 35 F |
| C.E.E. port : 45F le 1er Kg , 78F pour 2 Kg TOTAL | |

**Les jeux sont postés en RECOMMANDE**

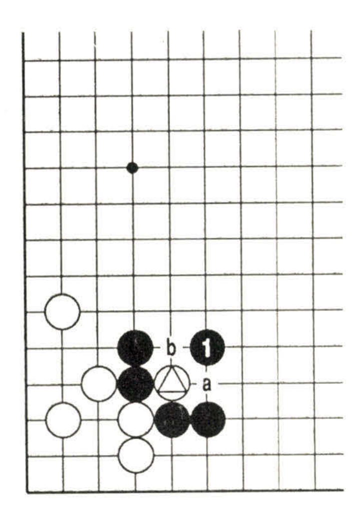
# 3615 LUDIK

# LA VRAIE BATAILLE NAVALE!

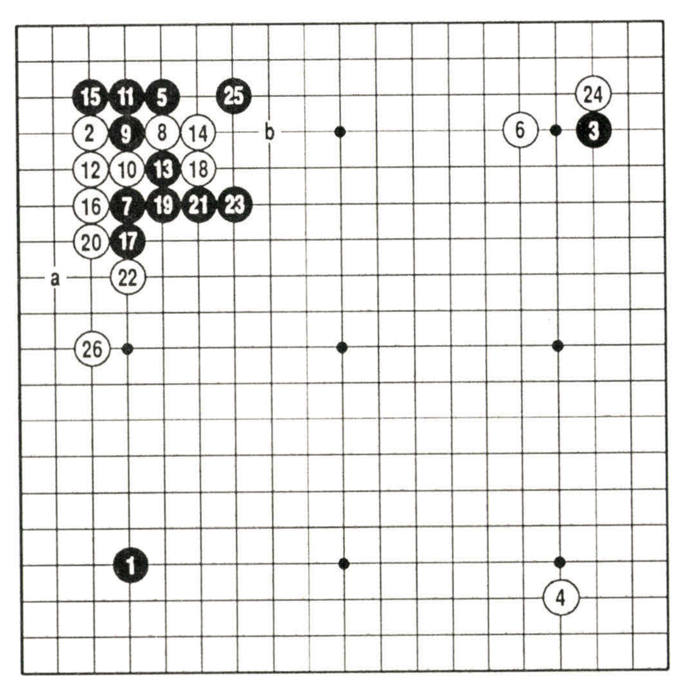



# Capturer les pierres

***La dernière fois on a vu le shicho ou escalier (la réponse à la figure de la rubrique est en page solution). Mais il y a d'autres moyens de capturer des pierres de coupe, notamment le geta, ou nasse.***




La pierre blanche △ est préoccupante parce qu'elle coupe les deux groupes noirs. Si le blanc la met en mouvement d'une manière ou d'une autre, le noir se prépare de rudes journées dans le centre. Si les pierres noires étaient connectées, cette pierre n'aurait aucune importance. La manière de capturer est en 1. Il faut noter que si le *shicho* marche, en a ou b, il faudra ensuite une autre pierre pour capturer la pierre blanche. Avec le *geta* en 1 la pierre est prise plus proprement (*geta* est le sabot japonais qui ressemble plus ou moins à cette forme). Il y a beaucoup de problèmes de lecture où il s'agit de capturer des pierres de coupe. On demande si la capture est possible et souvent, quand il y a le choix, la meilleure manière, ce qui est plus subtil.




Kageyama (1) commente cet exemple de capture. En fait, dans un match contre Kajiwara, grand théoricien, il a innové en jouant 18, le coup habituel étant en a. Ce coup, et la suite 22 à 26, a été controversé, certains professionnels le critiquant vertement, mais il a été défendu par Sugiuchi surnommé "le dieu du go", ce qui n'est pas une mauvaise référence. La question de capture concernce le coup 25. C'est un geta et un bon débutant est capable de trouver ce coup qui capture les trois pierres blanches. Kageyama s'attendait à b et n'était pas mécontent que Kajiwara ait joué 25. Il a alors demandé l'opinion de forts joueurs amateurs qui ont tous pensé que capturer en b, qui est un coup plus ambitieux était plus fort.
Il est alors allé demander aux professionnels ce qu'ils en pensaient. Là, pas d'hésitation : quel que soit le style de jeu, ils ont refusé de considérer la question comme sérieuse, le seul coup étant 25, évidemment. Kageyama s'est dit alors qu'il n'était pas encore un vrai professionnel, puisqu'il ne possédait pas encore ce fondamental qu'est le *geta*.
Ce qui est bizarre c'est que le coup du débutant est le même que celui du professionnel. Seuls les forts amateurs trouvent le faux coup en b.

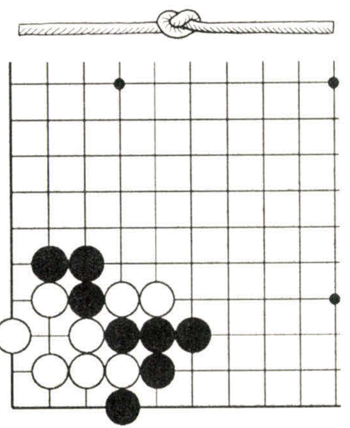
**L'Heure du diable**

C'est le nom d'un thriller édité par Stock/Editionx 1 qui vient de nous parvenir. Quel rapport avec le jeu ? Le roman met en un terroriste Afghan... adepte du go. Nous en reparlerons...

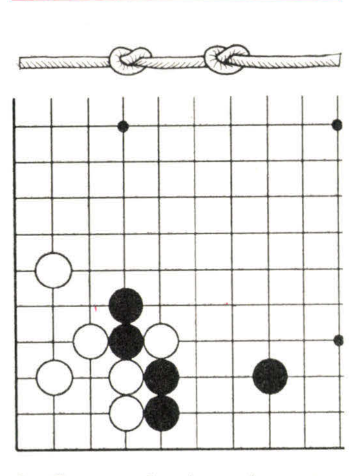
*(1) Lessons in the fundamentals of go. Kageyama (The Ishi Press).*

***Un shicho, quesaco ? Et un geta? Et l'Atari ?***
***Non, le go, ce n'est pas du chinois. Ca s'apprend. Facilement même.***
***J&S a publié une initiation au jeu de go dans les numéros 26, 27, 28, 29 et 30, ancienne formule.***
***Pour vous procurer ces anciens numéros, rendez-vous page 21.***

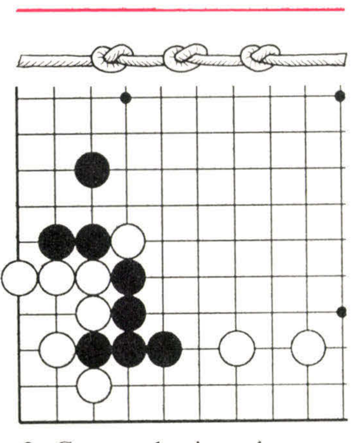
## PROBLÈMES



1 - Capturer la pierre de coupe



2 - Capturer la pierre de coupe



3 - Capturer la pierre de coupe

***Solutions page 80***

**Pierre AROUTCHEFF**




# Pour débuter...

(suite des numéros précédents)

## Enchères : Les interventions (suite)

### Le contre d'appel

Le contre d'appel est l'intervention la plus économique du camp de la défense. Le contre d'appel se formule en annonçant **"je contre"** ou **"contre"** sur une enchère adverse.

| VOTRE ADVERSAIRE de droite | VOUS : |
|---|---|
| 1 ♣ | contre |

Le contre d'appel demande au partenaire d'annoncer une des couleurs non nommées et en priorité une majeure.

> VALEUR DU CONTRE D'APPEL
> Pour faire un contre d'appel il faut :
> 1 - un minimum de 14 points DH
> 2 - un soutien dans les 3 autres couleurs

EXEMPLES DE CONTRE D'APPEL
• SUR L'OUVERTURE D'1 ♣

♠ A V 9 5
♥ D V 9 6
♦ R V 7 6
♣ 5

Tricolore 4 - 4 - 4 - 1 avec un singleton dans la couleur adverse un contre d'appel typique

♠ R 10 5
♥ A R V 5
♦ R 7 6 2
♣ 7 2

14 points H avec 4 cartes à ♥ et ♦ et 3 cartes à ♠ vous devez contrer.

SUR L'OUVERTURE D'1 ♥

♠ R 10 7 5
♥ 5
♦ A R V 10 6
♣ R 10 8

15 points H - Singleton à ♥ avec 4 cartes à ♠ (la majeure non annoncée). Le contre d'appel s'impose. L'intervention à 2 ♦ serait une erreur.

♠ A R 8
♥ 9 6 3
♦ A D V 5
♣ R 8 6

17 points H. Vous apprendrez ci-dessous que l'intervention par 1 SA nécessite une solide tenue dans la couleur adverse. Contrez.

> • En faisant un contre d'appel vous obligez votre partenaire à parler
>
> • avec un jeu fort soyez moins strict sur la distribution, mais n'oubliez pas que votre partenaire annoncera en priorité une majeure.

### L'intervention par 1 SA

Cette intervention obéit aux mêmes règles que l'ouverture d'1 SA :

• 16-17 ou 18 points H

• Une distribution régulière.
Mais il existe une condition supplémentaire :

• posséder au moins un arrêt dans la couleur adverse.

Exemples d'interventions par 1 SA sur l'ouverture d'1 ♦

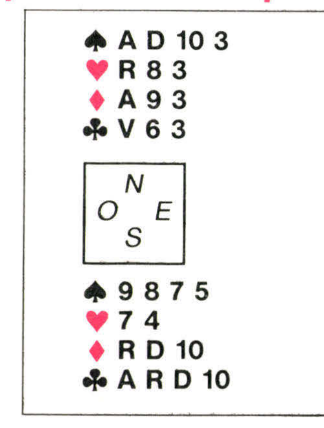
♠ R 10 8 7
♥ R 7 6
♦ A V 7
♣ R D V

17 points H une bonne tenue à ♦ intervenez à 1 SA

♠ R V 6
♥ V 10
♦ A D 8
♣ A V 10 9 3

16 points H double tenue à ♦ l'intervention à 1 SA est la meilleure

## La quatrième donne complète




LES ENCHERES

| NORD | SUD |
|---|---|
| 1 ♣ | 1 ♠ |
| 2 ♠ | 4 ♠ |

Nord (le donneur) avec trois cartes à ♣ et à ♦, sans majeure cinquième, ouvre d'1 ♣. Sud nomme sa majeure quatrième en 1 sur 1.

L'ouvreur soutient avec quatre cartes, et le répondant qui possède une valeur d'ouverture demande la manche.

LE JEU DE LA CARTE

Vous jouez 4 ♠ en Sud et Ouest entame du Valet de ♥ pour le Roi et l'As. Est encaisse la Dame de ♥ et donne un troisième tour de la couleur.

**Comment envisagez vous la suite ?**

Vous coupez et ayant déjà perdu deux levées, vous ne pouvez plus en abandonner qu'une. Sans perdantes dans les couleurs mineures (♣ et ♦), vous n'avez qu'un seul risque : concéder deux levées à ♠.

Il manque le Roi et le Valet, vous avez appris que vous devez faire la double impasse (J&S n° 5).

Commencez par jouer le 9 de ♠ que vous laissez passer. Est fait la levée du Valet et contre-attaque du 10 de ♣.

**Que faites-vous ?**

Vous encaissez la levée en main et continuez votre manoeuvre en jouant ♠ pour le 10. L'impasse au Roi réussit. Vous n'avez plus qu'à encaisser l'As de ♠ et à tabler (les ♠ sont 3-2).

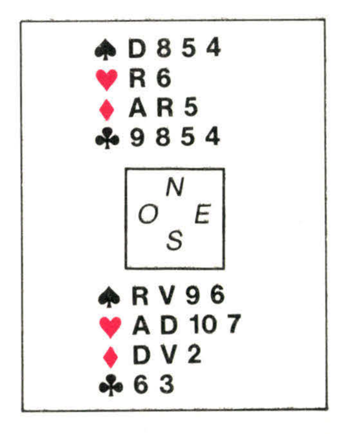
> **LORSQUE VOUS TENTEZ UNE DOUBLE IMPASSE N'AYEZ JAMAIS PEUR DE RECOMMENCER L'IMPASSE QUAND ELLE A ECHOUE UNE PREMIERE FOIS**

# ...ou approfondir

## Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANÇAIS - de Michel Lebel

### La séquence du mois

Voici les jeux de Nord-Sud




Est donneur ouvre d'1 ♣ (personne vulnérable). Faites les enchères de Nord-Sud, les adversaires ne se manifestant plus.

LA SEQUENCE DE MICHEL LEBEL

| EST | SUD | OUEST | NORD |
|---|---|---|---|
| 1 ♣ | contre | — | 2 ♣ |
| — | 2 ♥ | — | 2 ♠ |
| — | 3 ♠ | — | 4 ♠ |

**Commentaires**

Les trois premières enchères

*1 L'intervention : contre*

Le contre d'appel sur 1 ♣ est la plus économique de toutes les interventions. Avec les deux majeures quatrièmes cette intervention est ici obligatoire.

*2 La réponse : 2 ♣*

Nord ne connaît pas encore la nature du contrat, il annonce 2 ♣, **cue-bid de la couleur adverse, forcing pour un tour.**

*3 La deuxième enchère de Sud : 2 ♥*

Avec un contre archi-minimum Sud nomme sa longueur quatrième la plus économique. Il indique ainsi un contre faible.

La suite de la séquence

2 ♠ : sur 2 ♥, le répondant sans tenue à ♣ ne doit pas faire une enchère à SA. Pour l'instant il annonce 2 ♠, enchère forcing, qui montre quatre cartes à ♠.

Le contreur n'a bien sûr pas le droit de passer. Avec quatre cartes dans la couleur de son partenaire il soutient à 3 ♠.

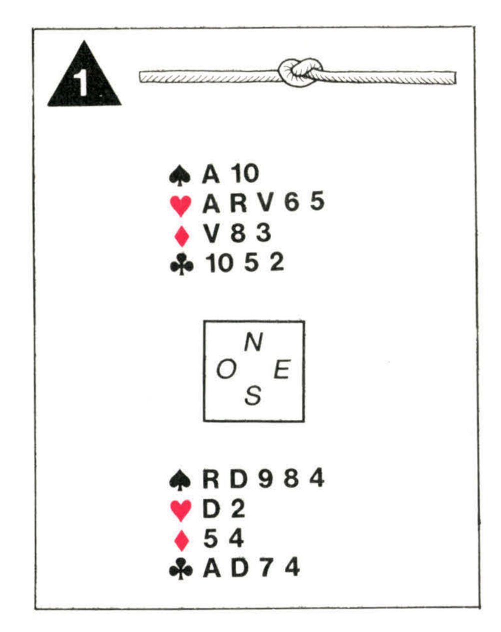
Le fit 4-4 est trouvé et Nord, avec 12 points H en face d'un partenaire qui a contré, demande la manche.

LES CONSEILS DE MICHEL LEBEL

- N'hésitez pas, même minimum si vous avez la distribution souhaitée, à contrer une ouverture mineure.

- N'oubliez pas qu'il n'existe qu'une seule réponse forcing sur un contre d'appel : **le cue-bid.**

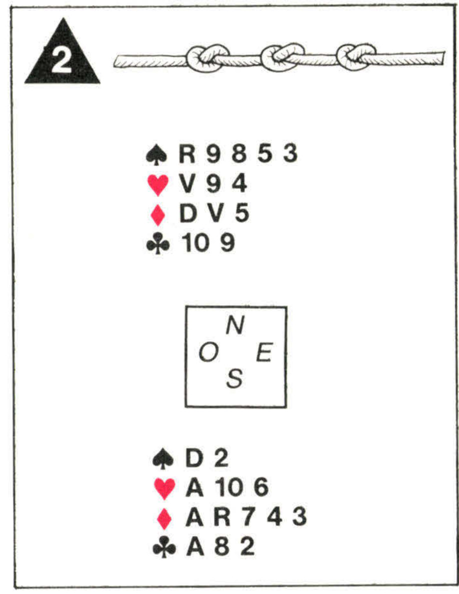
### Problèmes




**Les enchères**

| NORD | SUD |
|---|---|
| 1 ♥ | 1 ♠ |
| 1 SA | 3 ♣ |
| 3 ♠ | 4 ♠ |

Vous jouez 4 ♠ en Sud. Ouest entame de l'As de ♦ suivi du Roi de ♦ et donne un troisième tour de la couleur.




**Les enchères**

| SUD | NORD |
|---|---|
| 1 SA | 2 ♥* |
| 2 ♠ | 2 SA |
| 3 SA | |

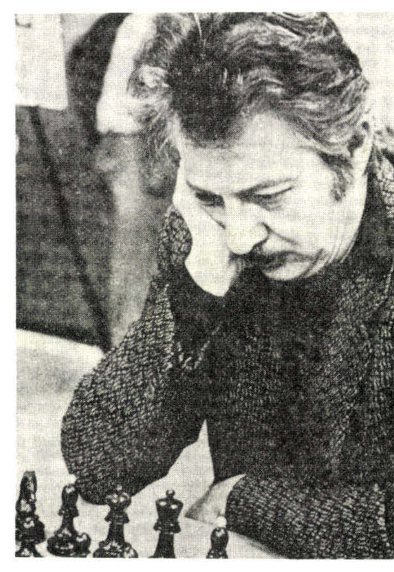
2 ♥ : c'est la convention TEXAS. Vous jouez 3 SA en Sud et Ouest entame du 10 de ♦.

*Solutions page 80*

**Michel LEBEL**




# Svetozar Gligoric, monument au pays des échecs



*Si vous prenez le train en Yougoslavie, sortez un échiquier et vous verrez tout le wagon s'agglutiner ! Dans les bistrots la piste de 421 et les cartes à jouer n'ont jamais réussi à rivaliser avec le jeu d'échecs. C'est le pays des échecs, possédant deux fois plus de joueurs titrés que l'U.R.S.S.*

*Svetozar Gligoric, tout le monde connaît. De 1945 jusqu'à 1970, il a incarné l'espoir de la population de pouvoir donner le titre mondial à la Yougoslavie. Né en 1923, ce Serbe devint Grand-maître en 1952, remporta onze fois le titre de champion national, gagna une vingtaine de grands tournois internationaux et fut candidat au championnat du monde en 1953, 1959 et 1968, perdant en quart de finale un match contre Tal.*

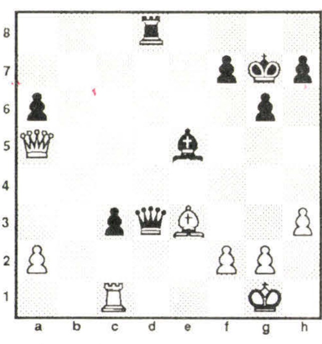
*Malheureusement, ses supporters ne purent le voir monter plus haut et, en 1975, devant l'émergence de Ljubojevic et d'autres talents, il renonça à continuer de représenter son pays dans les éliminatoires au championnat du monde, se contentant d'apparitions ponctuelles dans des tournois de Grand-maîtres.*

*Le style de Gligoric est celui d'un attaquant classique, amateur d'espace et de centre de pions solides. Ses offensives sont soigneusement préparées, ne faisant appel à la tactique qu'au moment où la position est "mûre". Il est réputé pour le sérieux de ses analyses dans les ouvertures, qu'il publia d'autant plus aisément que sa véritable profession resta toujours, même au faîte de sa gloire sportive, celle de journaliste échiquéen. D'aucuns voient dans cet amateurisme la barrière invisible qui empêcha Gligoric d'atteindre le plus haut sommet.*

## EXERCICES

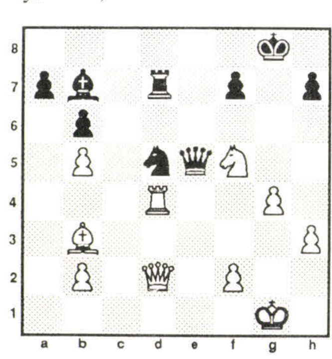


**1** Pour commencer, une conclusion ! Abrupte (Kulzinsky-Gligoric, 1948).



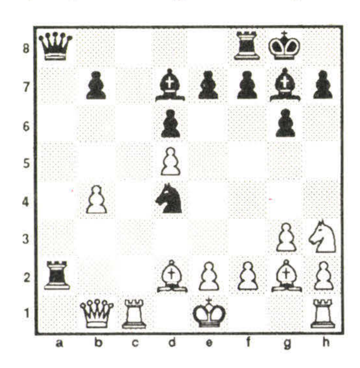
Les noirs jouent et gagnent.

**2** Un oeil exercé, comme celui de Gligoric, voit que les blancs gagnent une pièce. Et vous ? (Gligoric-Padevsky, 1956).



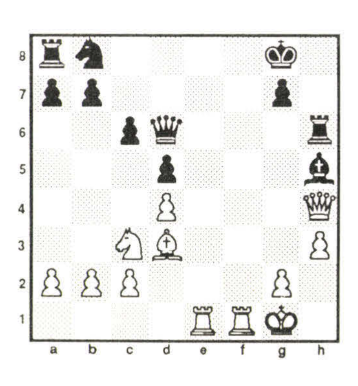
Les blancs jouent et gagnent.

**3** En retard de déploiement, le camp blanc est au plus mal. Comment en profiter ? (Smyslov-Gligoric, 1959).



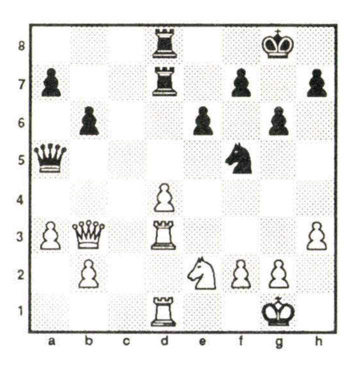
Les noirs jouent et gagnent.

**4** Un coup et les noirs abandonnent. Lequel ? (Gligoric-Kostic, 1951).



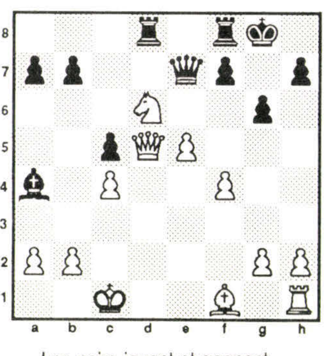
Les blancs jouent et gagnent.

**5** Comment s'assurer le gain du pion isolé ? (Kholmov-Gligoric, 1947).



Les noirs jouent et gagnent (un pion).

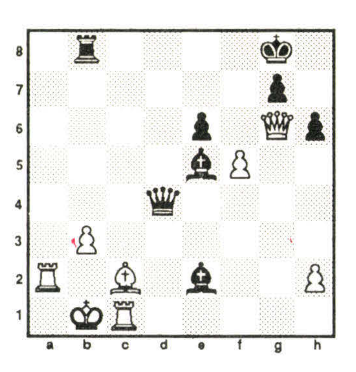
**6** Apparemment les blancs ont de bonnes compensations pour la perte de la qualité. Illusions ! (Estrada-Gligoric, 1962).



Les noirs jouent et gagnent.

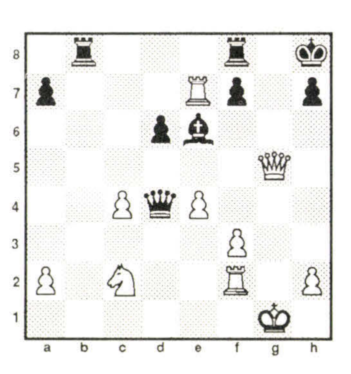


**7** Là, ce sont les courants d'air qui sont fatals au Roi blanc (Hort-Gligoric, 1971).



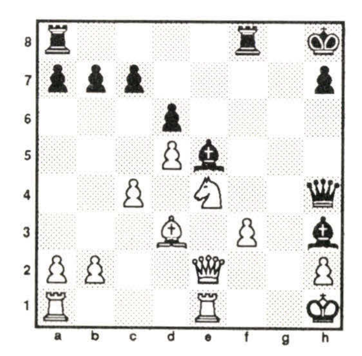
Les noirs jouent et gagnent.

**8** Compliqué ? Un coup terrible montre que non (Teschner-Gligoric, 1952).



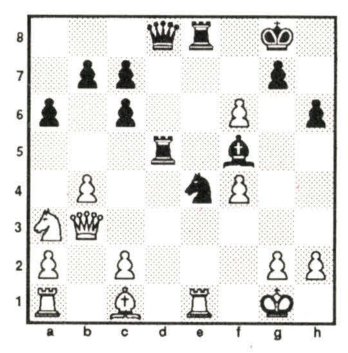
Les noirs jouent et gagnent.

**9** Pour un chirurgien c'est l'incision. Il faut trouver l'équivalent (Donner-Gligoric, 1968).



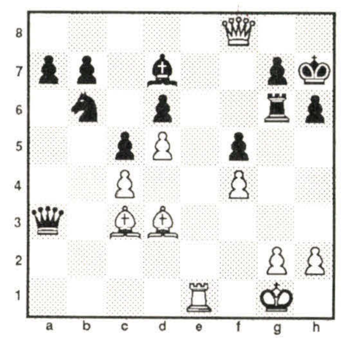
Les noirs jouent et gagnent.

**10** Encore un développement déficient à punir ! (Jimenez-Gligoric, 1967).



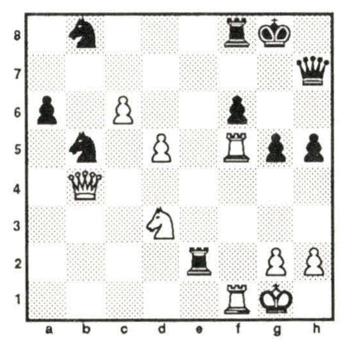
Les noirs jouent et gagnent.

**11** Pour prendre deux pions, la dame noire s'est exilée. Vient maintenant la punition. (Gligoric-Hort, 1964).



Les blancs jouent et gagnent.

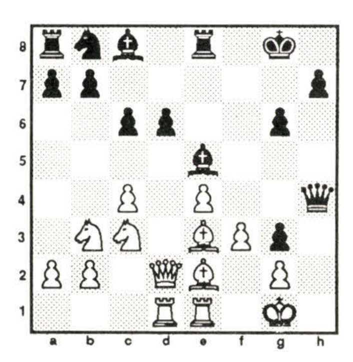
**12** Dans la série des extractions-aspirations... (Gligoric-Petrossian, 1964).



Les blancs jouent et gagnent.

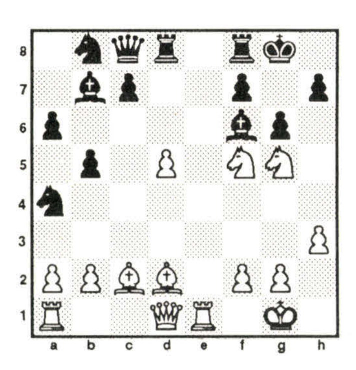


**13** Attention, pas si simple qu'il y paraît (Porath-Gligoric, 1965).



Les noirs jouent et gagnent.

**14** C'est le moment de l'explosion ! (Gligoric-Bidev, 1946).



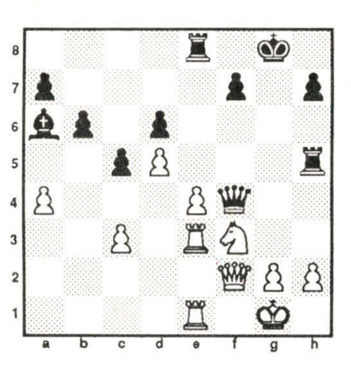
Les blancs jouent et gagnent.

*Solutions pages 80-82*

## PARTIE COMMENTÉE

***Jouée à Skoplje en 1972***
***Défense Benoni***
***Blancs : Gligoric***
***Noirs : Kavalek***

**1.d4**
Presque toujours le coup choisi par Gligoric pour entamer les débats. Il pratiquent quelquefois 1.e4, mais je ne lui connais pas de parties commencées sans occuper le centre. Avec les noirs, ses préférences vont à 1...e5 contre 1.e4 et à la Défense Est-Indienne contre 1.d4.
**1...Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.Cf3**
Gligoric est, généralement, un adepte des "grandes" variantes. Les chemins moins balisés issus de 7.f4, 7.Fd3, 7.Fg5 ou 7.Ff4 ne sont, semble-t-il, pas de son goût.
**7...Fg7 8.Fe2 0-0 9.0-0 Te8**
Les années quatre-vingts ont vu l'émergence du coup 9...Fg4 avec lequel les noirs se débarrassent de leur Fou de cases blanches, l'estimant encombrant.
**10.Cd2 Cbd7**
L'autre terme de l'alternative est 10...b6, avec l'idée 11...Fa6, toujours pour échanger ce Fou qui pose problème. Nul doute que Gligoric aurait continué alors par 11.f3, le coup théoriquement éprouvé.
**11.a4**
La troisième partie du fameux match Spassky-Fischer, Reykjavik 1972, s'était poursuivie par 11.Dc2 et le coup surprenant 11...Ch5, révélateur de l'inventivité de Fischer, qui avait fait crier au génie. Kavalek, "bobbymaniaque", va répéter cette idée, oubliant que Gligoric, présent en Islande, avait écrit un livre sur le match, analysant à fond toutes les parties !
**11...Ce5 12.Dc2 Ch5**
On sait maintenant que la bonne manière de parer la poussée f2-f4 est 12...g5.
**13.Fxh5 gxh5 14.Cd1!**
En étudiant les causes de la défaite de Spassky, Gligoric s'était rendu compte de l'extrême passivité du Cavalier blanc en c3. Le simple recyclage de cette unité, vers e3 et c4, lui permet de jeter un sérieux doute sur la conception de Fischer.
**14...Dh4**
Ce coup entend forcer les blancs à dédoubler les pions noirs mais Gligoric n'a qu'un objectif, la pression sur d6.
**15.Ce3 Cg4 16.Cxg4 hxg4 17.Cc4 Df6**
La tentative astucieuse 17...g3 laisse les noirs en infériorité : 18.fxg3! Dxe4 19.Dxe4 Txe4 20.Cxd6 avec pression sur f7.
**18.Fd2! Dg6 19.Fc3 Fxc3 20.bxc3 b6**
Malgré le danger que représente le pion d5, une meilleure résistance était offerte par la finale résultant de 20...Dxe4 Txe4 22.Cxd6. Le développement du Fou en a6 laisse aux blancs le temps d'augmenter la pression centrale.
**21.Tfe1 Fa6 22.Cd2 Te5 23.f4 !**
Profitant du fait que 23...Txd5 est interdit par 24.f5!, les blancs commencent l'attaque.
**23...gxf3 24.Cxf3 Th5 25.Df2 Df6 26.Te3 Te8 27.Tae1 Df4 28.e5!**



Malgré bien des échanges la poussée thématique reste efficace. L'affaiblissement du roque noir consécutif à l'idée de Fischer (12...Ch5) va finir par montrer ses inconvénients. On notera la sobriété et le classicisme des moyens employés par Gligoric pour prendre l'avantage. Une illustration fidèle de son style.
**28...dxe5 29.Te4! Df6 30.Dg3+ Rh8**
30...Dg6? 31.Tg4
**31.Cxe5 Tg8 32.Tg4 Txg4 33.Cxg4 Dg6 34.c4!**
Avec la menace 35.Dc3+. Quant à la prise en c4, elle est empêchée par ce même coup.
**34...Tf5 35.Ch6!! Tf6**
Ni 35...Dxh6 36.Te8+, ni 35...Dxg3 36.Te8+! Rg7 37.Cxf5+ Rf6 38.Cxg3 ne constituaient des répliques valables.
**36.Te8+ Rg7 37.Tg8+ Rxh6 38.Dh4+! Abandon.**

**Nicolas GIFFARD**

**J & S a traité de l'initiation aux échecs dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 21.**




# Rallongez 90 (suite)

***Voici la suite des mots acceptant un rajout final en une lettre.***

CAGE**E**
CALLA**I,T**
CALOTIN**E**
CAMERA**L**,e
CAMERIER**E**
CAMPHRE**R,Z**
CANTINE**E**
CAPITAN**E**
CAPONNE**R,Z**
CARIGNAN**E**
CARME**L**
CARMINE**R,Z**
CETACE**E**
CHABROL**S**
CHABROT**S**
CHALUT**A,E**
CHAMAN**E**
CHANCI**E**
CHARIOT**E,E**
CHARRE**E**
CHATAIN**E**
CHENAL**A,E**
CHER**A**
CHERE**R,Z**
CHERIE**Z**
CHICOTE**E**
CHIPOTE**E**
CHLORATE**E**
CHLORE**R,Z**
CHOPIN**A**
CHOPINE**R,Z**
CHOUQUE**T**
CHUINTE**E**
CITRONNE**R,Z**
CLAMP**A,E**
CLAMPS**A,E**
CLAPI**E**
CLOCHE**E**
CLOU**P**
COL**O**
COMMAND**S**
COMPO**N**
COMPOUND**A,E,S**
CONCERT**I**
COQUILLE**E**
COQUINE**T**,te
CORBIN**S**
CORDAT**S**
CORNARD**E**
COUDRE**S**
COULOIR**E**
COUPELLE**E,R,Z**
COUSINE**E**
COUTURE**R,Z**
CRABIER**E**
CRAC**S**
CRANE**E**
CRASSE**E,R,Z**
CREME**E**
CRETE**E,R,Z**
CRIQUE**R,Z**
CRISE**R,Z**
CROUTE**E**
CRUCHE**E**
CUCUL**S**
CUSPIDE**E**
CYCLOPIE**N**,ne
DACTYLE**E**
DAGUE**E,R,Z**
DAIMIO**S**
DAIMYO**S**
DEGUERPI**E**
DELEATUR**A,E**
DELIASSE**E,R,Z**
DELIE**N**,ne
DENT**U**,e
DER**S**
DERATE**R,Z**
DIA**L,S**
DIALOGUE**E**
DJAMAA**S**
DJEMAA**S**
DODELINE**E**
DODINE**E,R,Z**
DONNAN**T,E,S**
DORMI**E**
DRELIN**S**
DRING**S**
DRUS**E**
DUAL**S**
DUITE**E,R,Z**
EBAUBI**R,T**
ECHE**T**
ECOT**A**
ECOTE**R,Z**
ECUELLE**E**

## LE COIN DU STRATÈGE

Vous allez prendre la place de Jean-François LACHAUD, dans cette partie qui l'oppose à Jean-François Deron. Munissez-vous d'un cache que vous descendrez progressivement ; vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

| J.-F. LACHAUD | Cumul | J.-F. DERON | Cumul |
|---|---|---|---|
| | | DEB, H6, 12 | 12 |
| B Y M U U U H<br>BEY, 7G, 27 | 27 | change 2 lettres | 12 |
| On peut préférer HUM, I7, 26, qui ouvre un peu plus mais conserve le Y et un reliquat plus jouable. | | | |

| J.-F. LACHAUD | Cumul | J.-F. DERON | Cumul |
|---|---|---|---|
| | | | |
| E N U U U H M<br>change 7 lettres | 27 | DEY, I5, 16 | 28 |
| Il n'est généralement pas bien joué de changer en cours de partie, mais ici, aucun coup n'est possible ! | | | |
| A E I N N R O<br>DEBONNAIRE, H6, 92 | 119 | Change 3 lettres | 28 |
| !!! | | | |
| A N P O R T T<br>PORTANTE, 15A, 83 | 202 | EMOULEUR, 9F, 63 | 91 |
| Autres Scrabbles : PATRONAT, PAITRONT, TAPIRONT, PATIRONT, TAPERONT. | | | |
| K I M O U F E<br>KIF, 13G, 29 | 231 | OH, 10E, 26 | 117 |
| O U I M E + H U<br>HOU, 14B, 26 | 257 | JETTE, K8, 24 | 141 |
| HOIR, 14E, 30 laisse trop d'ouverture. | | | |
| I M E U + A O I<br>AIR, 14F, 21 | 278 | FLA, 13C, 27 | 168 |
| Mieux que IRAI, 14G, 23 qui ouvre le triple sud-est. | | | |
| E O U M I + L S<br>MOUS, N6, 19 | 297 | RAPEZ, M9, 32 | 200 |
| SEL, 13K, 19 n'ouvre rien. | | | |
| E I L + E Q S I<br>LEI, 5M, 9 | 306 | VINAI, O1, 27 | 227 |
| Coup difficile : LIES 5L, 10 est peut-être préférable... | | | |
| T S E Q + C S X<br>COQ, 7M, 15 | 321 | CROTTA, E8, 27 | 254 |
| X S S E I + A ?<br>EX(C)ISAI, 2H, 70 | 391 | MALIENS, 1C, 79 | 333 |
| S + S S U U I ?<br>SUS, 2B, 11 | 402 | DAW, 5I, 26 | 359 |
| Bien joué, car on bloque l'adversaire et on se réserve le triple avec USUS (il n'y a plus de U ni de joker à tirer). | | | |
| S U I ? + D E G<br>GUID(E)ES, A1, 84 | 486 | REVOIE, 3C, 31 | 390 |
| LIGE, L1, 12 | 498<br>– 2<br>496 | JE, 8K, 13 | 403<br>+ 2<br>405 |

# CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

lettre double

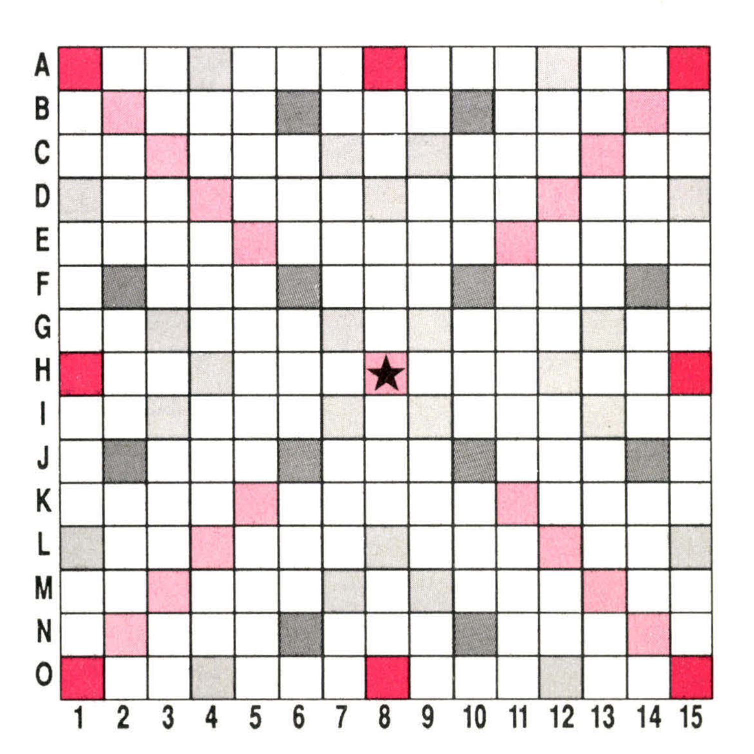
lettre triple

mot double

mot triple

? joker

N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans l'Officiel du Scrabble.



# ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe - indique que ce reliquat a été rejeté.

**Partie jouée au club des Morillons, le 31/03/90**

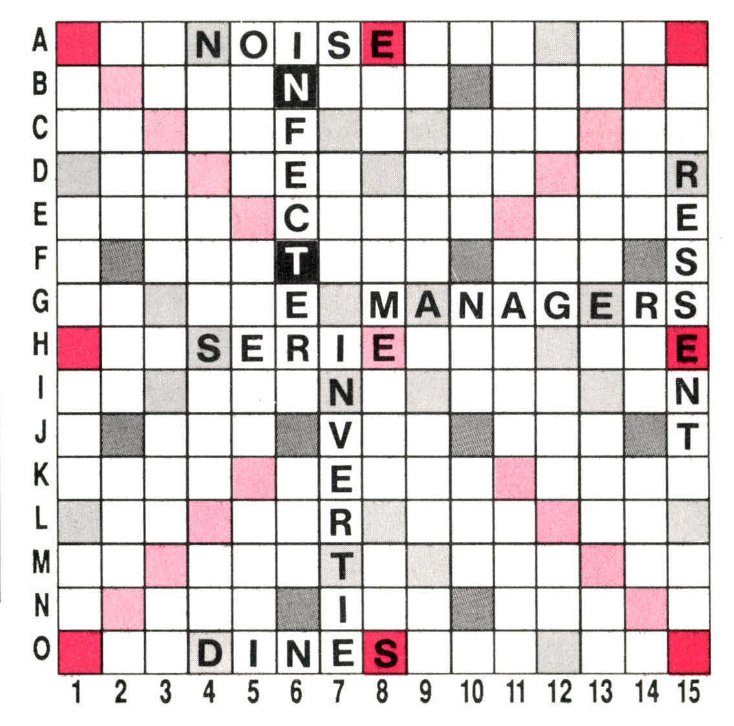
| Tirage | Mot retenu | Place | Score |
|---|---|---|---|
| OOCBILL | | | |
| LI+EEAUT | COBOL | H 4 | 24 |
| I+EEAHTS | ALEOUTE (a) | 5 E | 28 |
| IUTSNE? | HELIASTE (b) | F 3 | 65 |
| DEFOIST | USI(N)ENT | 11 E | 86 |
| -OEEZCRN | DISCOBOLE | H 1 | 42 |
| FMGGAAA | DECORNEZ | 1 H | 113 |
| GGAA+EMN | MAFE (c) | 4 C | 21 |
| AG+IIIER | MANGES | 8 A | 30 |
| I+NUAKLO | IMAGINER | C 3 | 24 |
| ILU+DETY | KAON | 12 B | 28 |
| ILUT+FRE | DYNE (d) | J 9 | 34 |
| ?PBAOUX | SULFITER (e) | 3 H | 74 |
| OB+UNNEO | RAP(E)UX | O 3 | 51 |
| UNNEO+SI | KOB | B 12 | 28 |
| USSAARR | ONUSIEN | 13 G | 83 |
| WETLDRI | SARRAUS | 15 B | 89 |
| DITLR+VM | TWEED | 9 F | 26 |
| -QDVELPH | VIL | 12 L | 24 |
| | HE | N 6 | 27 |
| Total | | | 897 |

**1. P. LEVART ........................................................................ 892**

(a) ALEOUTE : langue de l'Alaska
(b) HELIASTE : juge grec
(c) MAFE : ragoût africain
(d) DYNE : unité physique de force
(e) SULFITER : vt, additionner d'anhydride sulfureux

# LES BENJAMINS

Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 16 Benjamins. Lesquels ?

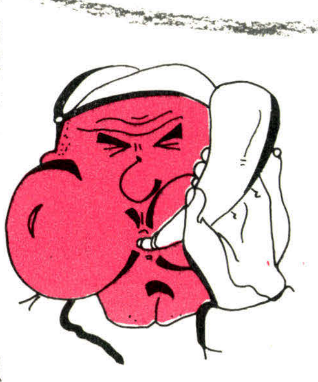


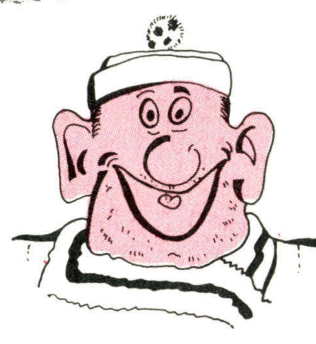

*Solutions page 82*

**Benjamin HANNUNA**

# SUPPORTERS

**Oyez ! les gars de la tribune ouest**
**Portez haut les couleurs**
**Raclez les gorges. Astiquez les cors**
**On va ga-gner !**





Que serait une équipe de foot sans ses valeureux supporters, ignorant la pluie et la neige, bravant en toutes saisons les courants d'air perfides de la tribune ouest pour entonner comme un seul homme l'hymne glorieux qui doit mener à la victoire... Le résultat d'un match dépend de leur ferveur ! Amis joueurs, quittez, quittez vos pantoufles, rendez-vous au stade de Moisy-le-Sec. Ici, les supporters se déplacent du haut vers le bas de la tribune afin d'être le plus près possible du terrain. Plus ils sont près, plus les joueurs les entendent et plus ils ont de chance de marquer des buts.

## MATÉRIEL :

— le plateau de jeu, représentant la tribune ouest du stade de Moisy-le-Sec,
— 12 pions supporter ordinaire, 6 pions sonneur de cor et 4 pions porte-drapeau par joueur,
— 3 pions agent du service d'ordre,
— 1 pion marqueur de tours,
— 2 pions affichage des buts,
— 4 dés.
— Deux cornes de brume, des crécelles, des sifflets, un tam tam, une banderolle (40 m x 5 m), des feux de Bengale, des écharpes et des bonnets assortis, de la peinture faciale, un tee-shirt Rat-Madonna, un programme du match, L'Equipe, Football 90, Le Sport, France Football, But, Onze-Mondial, un feutre Pentel spécial dédicaces, un fût de Kro... (accessoires non fournis par le club).

## NOMBRE DE JOUEURS :

Deux

## BUT DU JEU :

Faire gagner son équipe de foot en l'encourageant le plus possible.

## PRÉPARATION :

— Plier et coller les pions supporters afin qu'ils présentent chacun un personnage "en pleine forme" au recto et "patraque" au verso.
— Chaque joueur se constitue une équipe de supporters "en pleine forme" avec 24 points de départ.
Un supporter ordinaire coûte 2 points, un sonneur de cor 4 points et un porte-drapeau 6 points (exemple : 5 pions ordinaires + 2 sonneurs de cor + 1 porte- drapeau = 10 + 8 + 6 = 24).
— Chaque équipe est placée sur une entrée différente de la tribune (A ou B).
— Les trois pions du service d'ordre sont placés sur les 3 sièges de la tribunre.
— Les joueurs lancent un dé. Celui qui fait le plus grand chiffre commence à jouer. Puis c'est au tour de son adversaire, etc...

## DÉROULEMENT

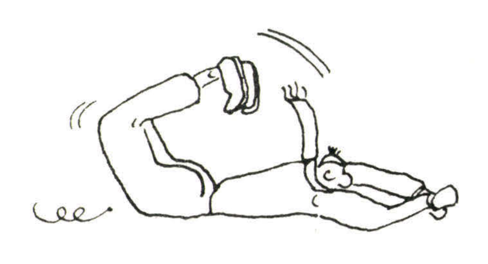
— Les joueurs jouent à tour de rôle.
— Chaque tour de jeu comprend 8 phases, qui se déroulent dans l'ordre suivant :
**1)** déplacement du pion compte-tours,
**2)** déplacement du service d'ordre,
**3)** déplacement des supporters A,
**4)** provocations des supporters A,
**5)** résultat de l'équipe A,
**6)** déplacement des supporters B,
**7)** provocations des supporters B
**8)** résultat de l'équipe B.
A l'issue de la 8ème phase, on commence un nouveau tour de jeu.

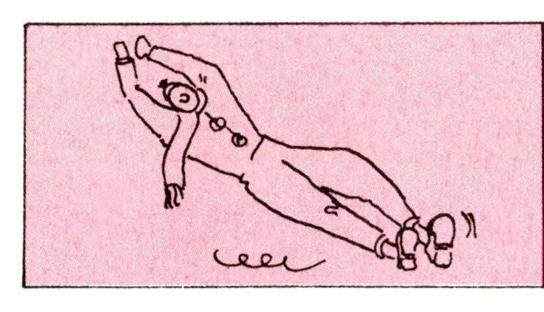
### 1) Le compte-tours

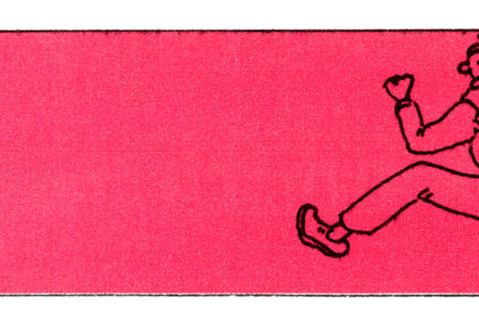
Chaque case de l'horloge (en haut et à gauche du plateau) représente 5 minutes de match. Le pion compte-tours (coq) est placé, au départ, sur la case marquée 1. Au début de chaque nouveau tour, on l'avance d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre... La première mi-temps s'achève après les 45 premières minutes de jeu (soit 9 tours). On ouvre la 2ème mi-temps en repartant de la case 1. Si les deux équipes sont à égalité à l'issue du match (18 tours), on effectue 3 tours de prolongation (cases P).

### 2) Service d'ordre

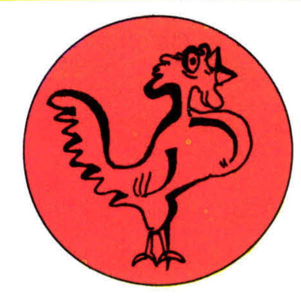
En début de mi-temps, les trois agents sont placés sur les sièges oranges. Le 1er joueur dirige le service d'ordre durant la 1ère mi-temps, son adversaire durant la seconde. Les trois pions peuvent être déplacés durant le même tour. Les agents se déplacent d'une case, dans n'importe quelle direction. Un supporter dont la case touche celle d'un agent ne peut pas effectuer de provocations (voir plus loin), mais il peut en subir. De plus, si ce supporter est "patraque", il ne peut plus se déplacer.









# *JEUX & STRATÉGIE*

vous propose de jouer à :

# SUPPORTERS

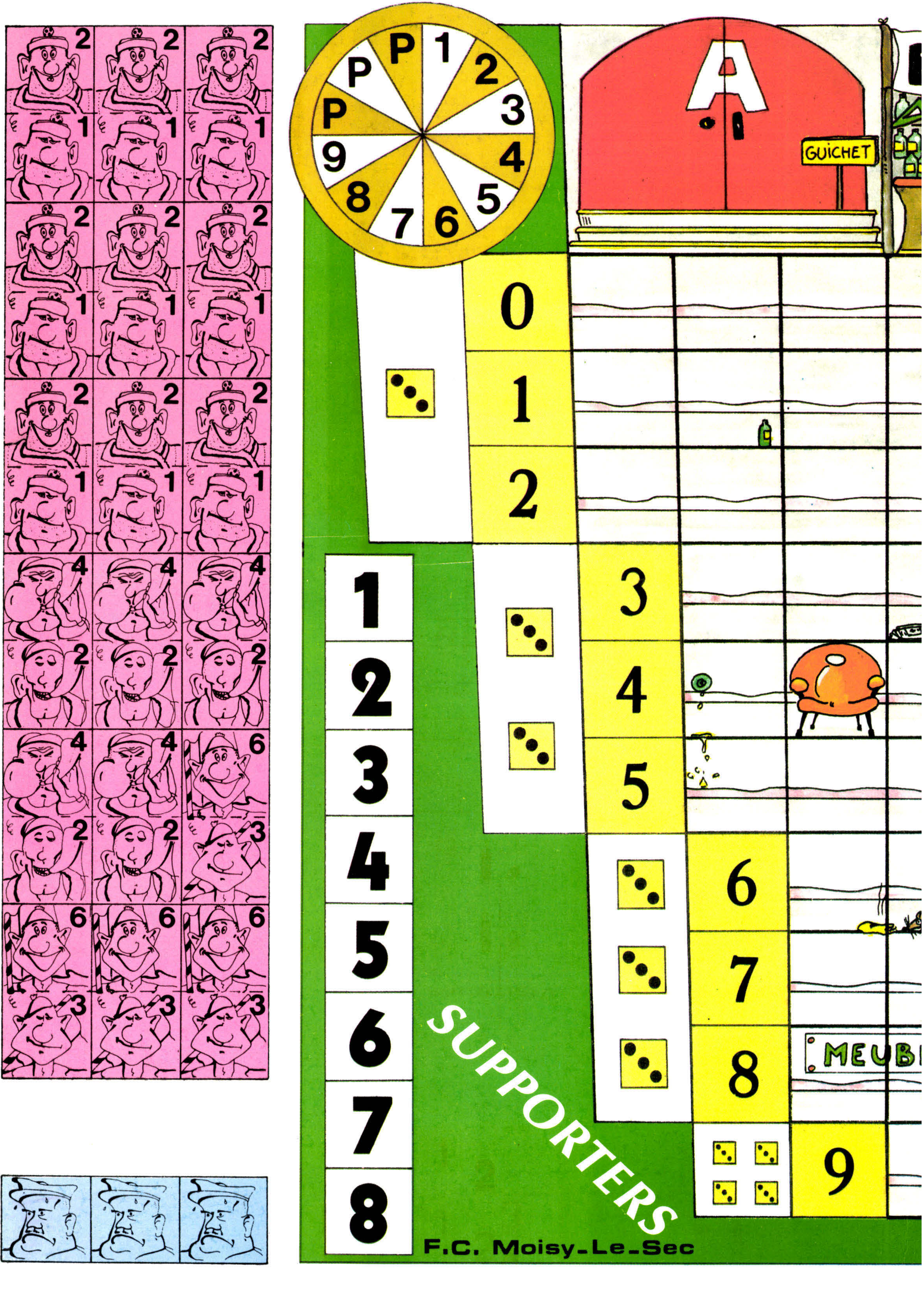












P
P
P
1
2
3
4
5
6
7
8
9
A
GUICHET
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
SUPPORTERS
MEUB
F.C. Moisy-Le-Sec

UVETTE

TARIFS

B

GUICHET

.EZ F.C. MOISY-LE-SEC!

DOUBLE VÉCÉ

S ROGER "HIVER COMME ETE" - CENTRE VILLE -

SUPPORTERS

1

2

3

4

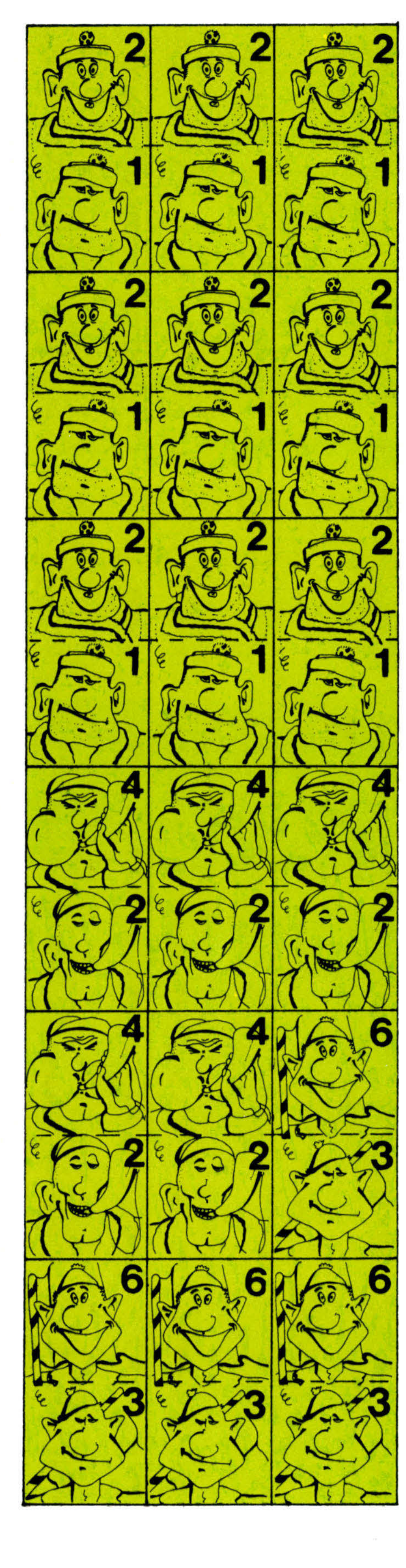
5

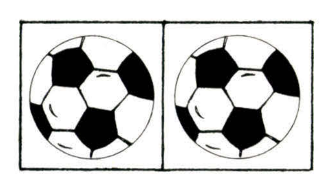
6

7

8

Visiteurs





TELLIER 90

***Dépliez puis découpez les pions de ce jeu. Un cutter vous sera très utile. Nous vous conseillons de coller ensuite ces pions sur un carton fort. Vous pouvez également coller le jeu sur un carton ou sur une plaque de contreplaqué.***

## 3) Déplacement des supporters

— Durant son tour de jeu, un joueur peut déplacer tout ses supporters, ou une partie seulement. Les pions sont déplacés l'un après l'autre.
— Un supporter se déplace d'une, deux ou trois cases selon qu'il choisisse de marcher, de courir, ou de sauter dans la tribune (voir plus loin).
— Les déplacements s'effectuent dans toutes les directions. Un pion peut passer sur une case occupée mais ne peut s'arrêter que sur une case vide.

*MARCHER*

— Un supporter qui marche se déplace d'une case, sans aucun risque.

*COURRIR*

— Un supporter qui court se déplace de 2 cases. Le joueur qui le dirige place un dé près de l'un des angles situé en bas des pages 42 et 47. D'un petit coup sec de l'index il envoie rouler ce dé. S'il parvient au niveau de la partie :
— rose foncé, la course s'est bien déroulée,
— rose pâle, le pion recule d'une case (si elle est occupée, il retourne à sa case de départ),
— blanche, le pion est retourné face "patraque". S'il était déjà patraque, il est retiré du jeu.

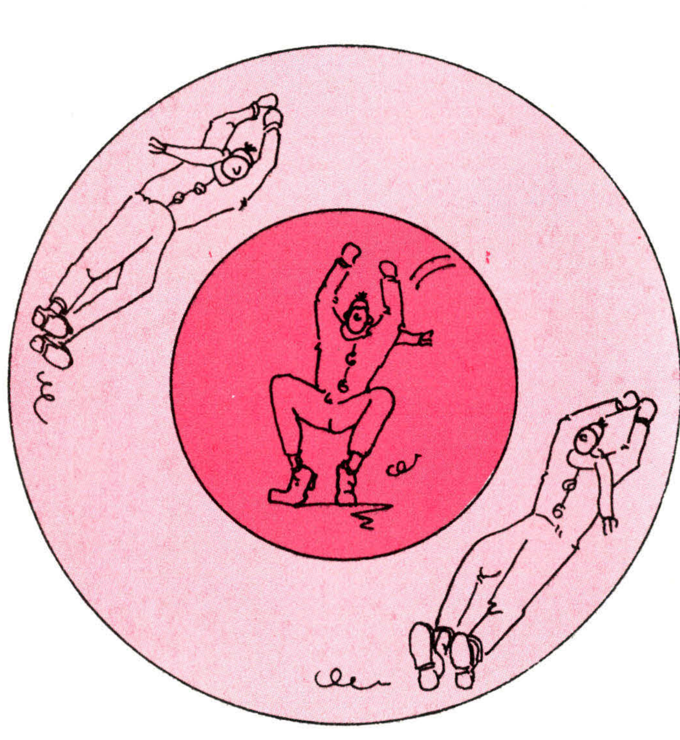
*SAUTER*

— Un supporter qui saute se déplace de 3 cases, en ligne droite. Le joueur qui le dirige place un dé *sur* son poing fermé, et son poing sur le cercle de la figure 2. Puis il ouvre sa main subitement. Si le dé attérit :
— sur la partie rose foncé, le saut s'est bien déroulé,
— sur la partie rose pâle, le pion recule d'une case (si elle est occupée, il retourne à sa case de départ),
— en dehors du cercle, il est retourné face "patraque". S'il était déjà patraque, il est retiré du jeu.

N.B : en cas de litige entre 2 zones, on prend en compte le cas le plus avantageux pour le joueur.

## 4) Provocation

— Un supporter peut provoquer un pion adverse si la case qu'il occupe touche la case de cet adversaire.
— Un pion ne peut effectuer qu'une seule provocation par tour.
— Lors d'une provocation, chaque joueur place une main dans son dos et compose le chiffre 1, 2 ou 3 avec ses doigts. Au même instant, les joueurs découvrent leur main. Résultat : 2 bat 1, 3 bat 2, 1 bat 3 ... En cas d'égalité, le différend s'apaise. Le pion vaincu est retourné face "patraque". S'il était déjà patraque, il est éliminé.



## 5) Résultat de l'équipe

Pour savoir si l'enthousiasme de vos supporters a permis à son équipe de marquer un but, calculez votre "score d'encouragement". Pour cela, additionnez les points figurant sur vos pions dans une seule des rangées de la tribune (celle de votre choix). Ajoutez la valeur de cette rangée (de 0 à 9) puis lancez le nombre de dé(s) indiqué à gauche (de 1 à 4 selon la rangée que vous avez choisie). Ajoutez le total des dés à votre précédent score. Si le résultat est égal ou supérieur à 3O, l'équipe marque un but. Placez alors le pion d'affichage (un ballon) sur la case du tableau de marque correspondant au nombre de but(s) marqué(s). Exemple : 3 porte-drapeaux sur la rangée 4, ce qui donne 6 + 6 + 6 + 4 = 22. Ajouter le résultat de deux dés (ex : 4 + 3 = 7). Total = 31, vous avez marqué !

## 6) L'hymne du club

Si, à l'issue de votre phase de déplacement, 5 de vos supporters au moins forment une ligne droite dans la tribune (dans n'importe quelle direction), ils entonnent l'hymne du club. Ajoutez alors 5 points à votre "score d'encouragement"... Une équipe ne peut chanter qu'un hymne par tour de jeu.

## 7) Intimidation

Si, à l'issue de votre phase de déplacement, 2 de vos supporters entourent un pion adverse (horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale), cet adversaire passe dans votre camp (le lâche!). Remplacez-le par un pion de votre réserve de la même valeur.

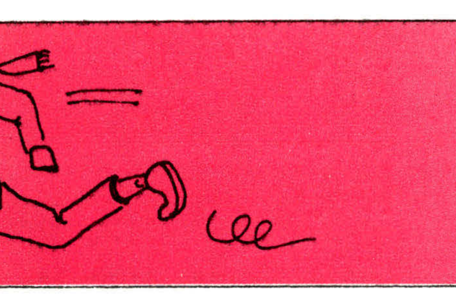
## 8) Mi-temps

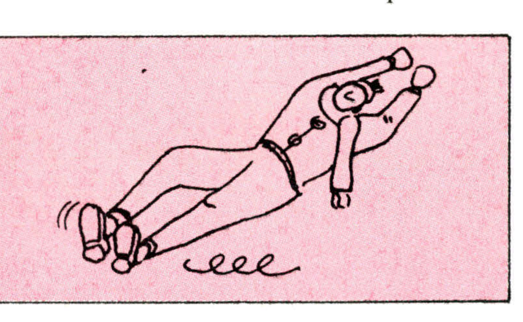
A l'issue de la première mi-temps, les pions supporters des deux équipes sont placés sur la buvette. Chaque joueur lance alors un dé pour chacun de ses pions. le joueur tire un 1: le pion est tourné face "patraque" (s'il l'était déjà, il est éliminé). Le joueur tire un 6: il récupère un pion de la même valeur à la buvette ou retourne le pion concerné (s'il était déjà patraque). Les pions commencent la deuxième mi-temps en partant de la buvette. C'est le joueur qui jouait en second qui commence désormais à jouer.

## 9) Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur dont l'équipe a marqué le plus de buts à l'issue de la 2ème mi-temps (ou des prolongations). Si un joueur perd tout ses supporters avant la fin du match, son adversaire est déclaré vainqueur.

**Dominique TELLIER**









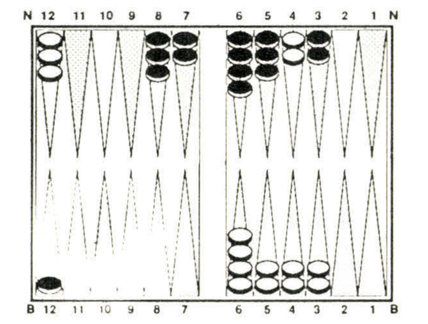



# Testez votre niveau

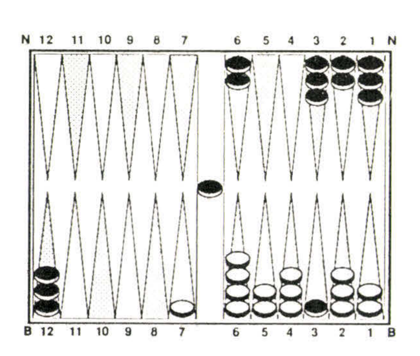
***Neuf problèmes de difficulté croissante pour mesurer votre talent...***

## EXERCICES

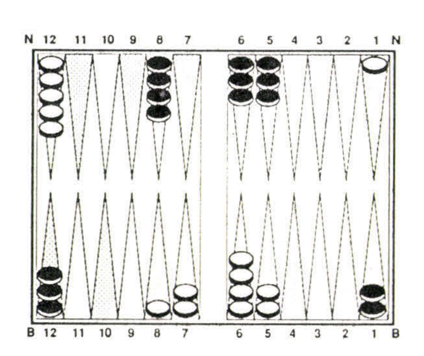




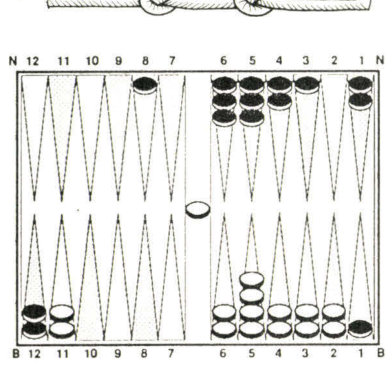
Blanc joue 3-1



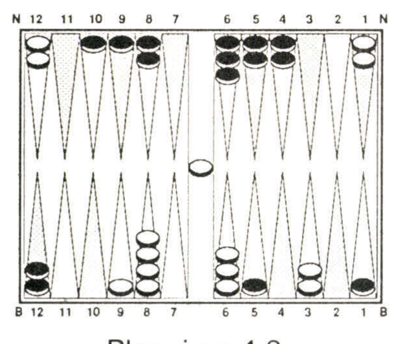
Blanc joue 5-4



Blanc joue 4-4

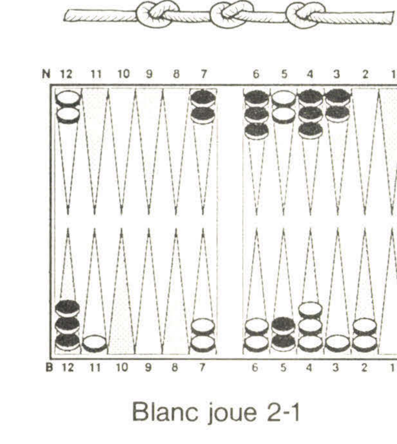


Blanc joue 2-2

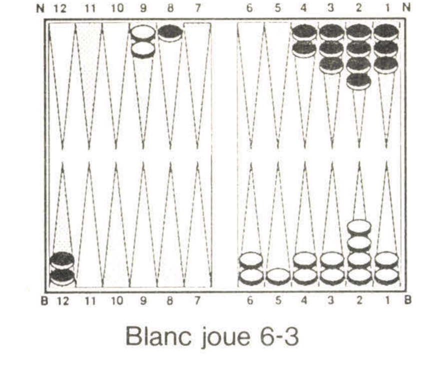


Blanc joue 4-3

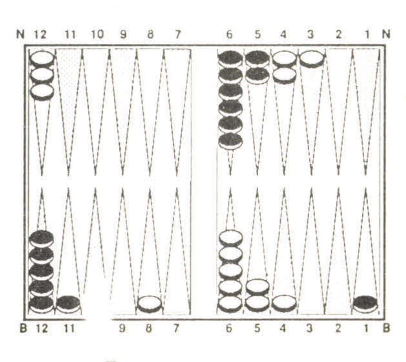
Blanc joue 4-4



Blanc joue 2-1



Blanc joue 6-3



Blanc joue 3-3

***J & S a traité de l'initiation au backgammon dans le numéro 46. Pour vous le procurer, voir en page 21.***

*Solutions page 82*

**Benjamin HANNUNA**

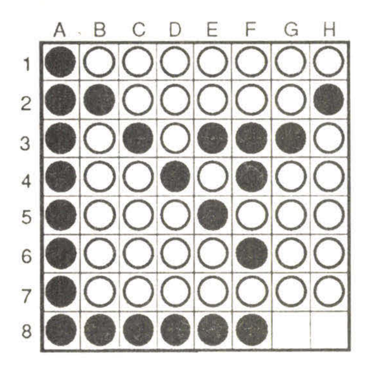



# Il y a une arnaque !

***Rassurez-vous, il ne s'agit pas ici de tricherie mais de subtilités tactiques.***

On dit qu'il y a une arnaque lorsque, à l'issue d'une combinaison, un joueur ne peut jouer la case qu'il aurait voulu car il n'y a pas accès.

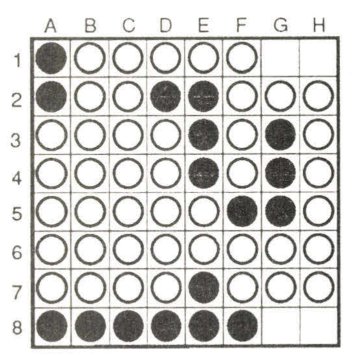
Considérons tout de suite la position du diagramme 1. Si Noir prend le coin H8, il retourne (entre autres) G7 ce qui permet à Blanc de jouer le dernier coup en G8 et de gagner 35-29. Mais si Noir commence par jouer G8, bien qu'il retourne G7, il ne donne pas à Blanc accès à H8 car toute la diagonale A1-G7 est noire ! Blanc passe et c'est Noir qui joue alors H8 et gagne 39-25.



1 : Noir doit jouer

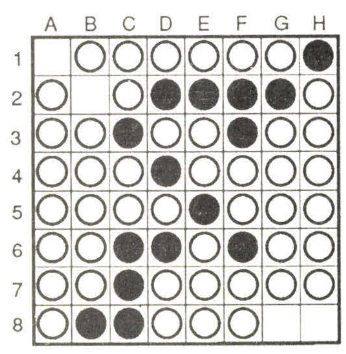
Il s'agit d'un exemple typique d'un premier type d'arnaque qui consiste à jouer les deux coups dans un trou de deux cases. Pour que cela fonctionne, il faut qu'en jouant la première case du trou, on ne donne pas à l'adversaire accès à l'autre.

Le résultat demande en général un travail préparatoire. Ainsi, sur le diagramme 2, si Noir commence par jouer H8, Blanc répond G8, Noir H1, Blanc G1 et Blanc gagne 36-28. La suite G1/H1/G8/H8 est meilleure pour Noir mais perd quand même 31-33. En revanche, si Noir joue d'abord H1, il retourne G2 (et F3). Blanc dispose alors d'un seul coup : G1, qui retourne tous les pions de la colonne G, laquelle devient alors entièrement blanche. Noir peut donc jouer G8 sans retourner G7! Blanc n'a alors pas accès à la dernière case vide (H8). Il est donc obligé de passer et c'est Noir qui joue le dernier coup en H8, gagnant 35-29.



2 : Noir doit jouer

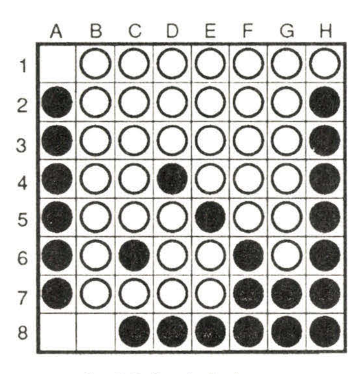
Voyons un exemple plus étonnant sur le diagramme 3.



3 : Noir doit jouer

Noir voudrait jouer les deux coups dans le coin Sud-Est. Comment peut-il parvenir à ce résultat ? Pour vous aider, je peux ajouter que si Noir joue d'abord G8, Blanc aura forcément accès à H8 à cause du pion blanc en A8. La seule arnaque possible consiste à jouer d'abord en H8 sans avoir à retourner G7. Pour cela, il faut que la diagonale A1-G7 soit entièrement blanche, ce que Noir peut obtenir en commençant par jouer B2! Blanc est forcé de répondre A1, blanchissant toute la diagonale. Noir peut alors jouer en H8 (grâce au pion H1) sans offrir à Blanc un accès à G8. Noir jouera alors lui-même en G8 récupérant de nombreux pions et gagnant 37-27! Si Noir avait joué la suite plus "évidente" A1/B2/H8/G8, il aurait perdu 30-34!

Concluons en disant que la suite qui permet à un joueur de jouer le plus grand nombre de coups est quasiment toujours la meilleure, mais qu'il existe des exceptions.

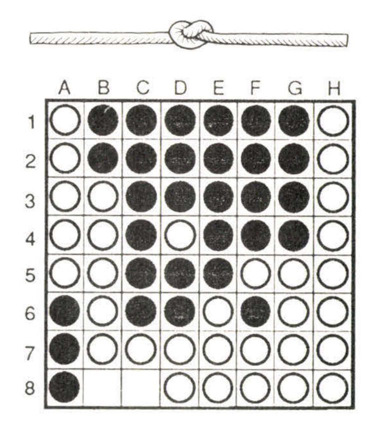


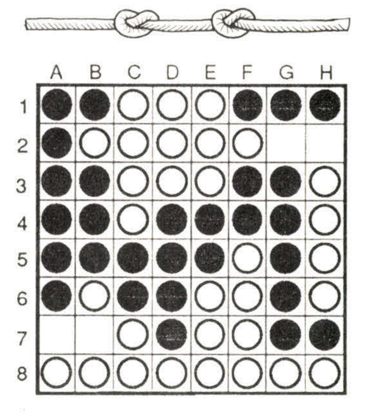
4 : Noir doit jouer

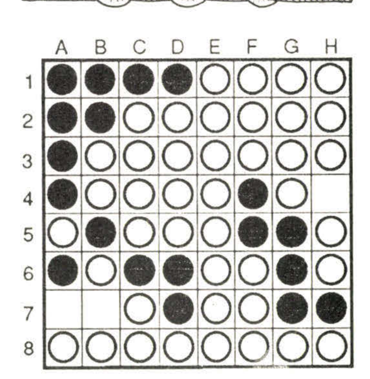
Par exemple, sur le diagramme 4, si Noir joue les 3 derniers coups (B8/P/A8/P/A1) il fait seulement nulle alors que la suite A1/P/B8/A8 lui donne le gain 33-31. Dans de telles situations, il faut compter pour savoir s'il vaut mieux jouer un coup qui retourne beaucoup de pions ou deux coups qui en retournent peu.

## EXERCICES

Dans les trois positions suivantes, Noir joue et gagne. Saurez-vous trouver l'arnaque gagnante ?







*Solutions page 82*

Marc TASTET

***J&S a traité de l'initiation à l'Othello dans le numéro 6. Pour vous le procurer, voir en page 21.***

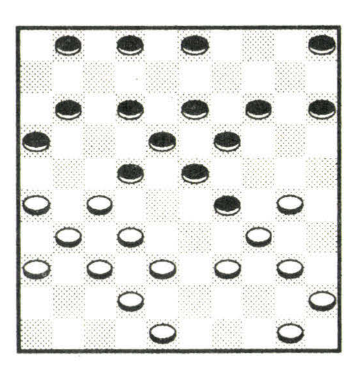
# Six heures pour une nulle

***Comment le soviétique Tchizov est parvenu à conserver son titre mondial face au Hollandais Sijbrands.***

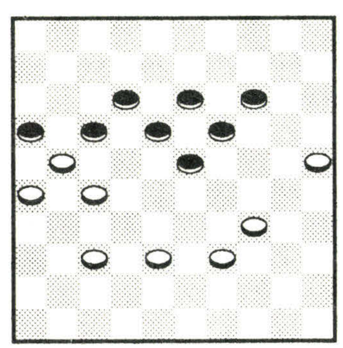
## PARTIE COMMENTÉE

*Blancs : Tchizov (URSS)*
*Noirs : Sijbrands (Pays-Bas)*
*14ème partie*

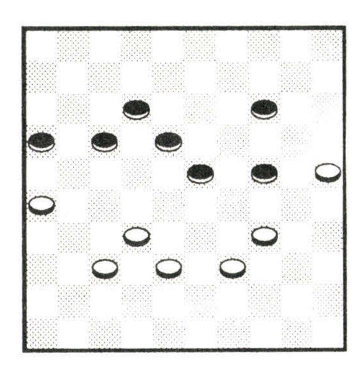
**1.32-28 (18-23) 2.38-32 (12-18) 3.43-38** il est étrange de constater comme les vieilleries reviennent à la mode 3....(7-12). Apparemment, Sijbrands ne voit aucun avantage à sortir le pion 16, raison pour laquelle 3.43-38 était pratiquement abandonné des forts joueurs. Sur 3....(16-21) les blancs sont obligés de laisser aller le pion 21 à 26. En effet, sur 4.31- 26? (17-22)! suivrait avec 1.)5.28x17 (21x12) et les blancs se retrouvent avec un pion de bande passif 2.) 5.26x17 (22-27!) 6.32x21 (23x43) 7. 49x38 (11x22) et le centre des blancs est démoli. 4.49-43 sur 4.31-27 (17-21) suivi de 5.37-31 ou 5.49-43 on aurait droit à l'attaque Molimard par 5....(23-29) 6.34x23 (18x29) 7.33x24 (20x29) (6^e^ partie du match). Le coup du texte évite cette attaque. ...(20-24) 5.31-27 (14-20) 6.37-31 (24-29) une attaque tranchante qui était la spécialité de l'ancien champion du monde Hermann Hoogland 7.33x24 (20x29) 8. 35-30 (10-14) 9.39-33 (14-20) 10.33x24 (20x29) 11.41-37 menace de gagner un pion par 12.28-22 (17x28) 13.27-21 (16 x27) 14.31x24 (B+1) 11.... (17-22) 11....(9-14) ne pare pas la menace précitée à cause de 12.30-24 (19x39) 13.28x10 (5 x14) 14.43x23 (18x29) 15.27-22 (17x28) 16.32x34 (B+1) 12.28x17 (11x22) 13.43-39 (9-14) 14.39-33 (14-20) 15.33x24 (20x29) 16.31-26 il fallait peut-être poursuivre l'attaque du pion 29 par 16.44-39 et 17.39-33 16.... (22x31) 17.36x27 (4-9) 18. 46-41 (9-14) 19.41-36 (12-17) 20.37-31 (8-12) 21.42-37 (6- 11) 22.47-42 (17-22) 23.44-



39 (cf diagramme 1).
23....(15-20!) Un coup fort qui cache un piège positionnel. Si les blancs essayent d'enchaîner le pion 29 par 24.39-33 (20-24) 25.30-25 ils seraient désagréablement surpris par le gambit provisoire 25....(22-28) 26.33x22 (24-30) après lequel ils se retrouveraient dans une position précaire. 24.30-24 (19x30) 25. 34x25 (5-10) 26.48-43 (10-15) et pas 26....(13-19) à cause de 27.32-28 (22x35) 28.27-21 (16 x27) 29.31x4 (B+) 27.39-33 (2-8) 28.33x24 (20x29) 29.43-39 (15-20) 30.40-35 (20-24) 31.45-40 (3-9) 32.27-21 après cet échange il devient clair que ce sont les noirs qui dominent 32.... (16x27) 33. 32x21 (22-28)! Sijbrands, maître du centre, la position de Tchizov devient de plus en plus précaire. 34.40-34 sur 34.38-32 (24-30!) 35.35x22 (18 x47) (N+) 34. (29x40) 35. 35x44 (14-19) 36;38-32 (11-17) 37.31-27 (9-14) 38.42-38 (24-29) menace 39....(29- 33) 40. 38x29 (23x43) 41.32x23 (19x28) (N+) 39.38-33 sur 39.39-33 (28x39) 40.44x24 (19 x30) 41.25x34 23-28! 42. 32 x23 (18x40) avec un débordement sur l'aile droite de Tchizov dans l'air. 39.... (29 x38) 40.32x43 (1-7) 41.39-34 (19-24) 42.36-31 (13-19) 43. 37-32 (26x37) 44.31x42 (7-11!) maintenant la position de Tchizov est sans espoir car sur 45.21-16 suivrait 45.... (24-29) 46.16x7 (29x47) (N+) 45. 43-38 (11-16!) non seulement les noirs ont une puissante position centrale mais de plus ils enchaînent l'aile gauche des blancs. 46.42-37 il faut bien se prémunir contre 48....(17-22) qui gagnerait un pion. 46....(8-13) 47.44-39 (24-29) 48.50-45 (29x40) 49.45x34.



49....(19-24)? sous la pression de la pendule Sijbrands laisse échapper un gain stratégique. Comment ? (voir solution n° 1). 50.27-22! profitant du coup inexact de Sijbrands, Tchizov se dégage de l'enchaînement 50....(18x27)! le meilleur sur 50....(17x28) 51.38-33 (16x27) 52.33x31 (24-29) ne donne rien de plus que l'égalité après 53.37-32 (29x40) 54.32-28 (23x32) 55.31-27 (32x21) 56.26x10. 51.21x32 (13-18) 52.39-33?



Une faute et un coup incroyable en même temps. Dans tous les cas de figures, Tchizov pouvait annuler en jouant le coup juste 52.32-27! (24-29) a) 53.34-30 (23-28) 54.38-33! (29x38) 55.30-24 (17-22) b)c) 56.37-32 (22x31) d) 57.26x37 (38x27) 58.24-20 (27-32) 59.20x9 (32x41) 60.39-33! (28x39) 61.9-4 (18-23) 62.4-10=
**a)** 52....(17-22) 53.34-30 (22x44) 54.30x10 avec nulle, semble-t-il, les noirs ne pouvant pas empêcher les blancs de faire deux dames.
**b)** 55....(28-32) 56.37x28 (38-42) 57.24-20 (14-19) 58.20-15 =
**c)** 55....(28-33) 56.39x28 (38-43) 57.37-32 (43-48) 58.24-19!=
**d)** 56....(28x37) 57.24-20 (22x31) 58.20x9 (12-17) (58....(38-42) 59. 26-21 (16x27) 60.(9-3) = 59.9-4 (18-23) 60.4x36 (38-42) 61. 25-20 (42-48) 62.20-15 (48 x25) 63.15-10=
52....(23-29)? La continuation évidente sur laquelle Tchizov a réfléchi presque 45 minutes au 52ème coup. Sijbrands passe à dame bien avant le soviétique mais celui-ci garde en réserve des finesses tactiques du genre "collages" pour maintenir l'égalité. Après le coup du texte, il paraît presque impensable qu'il n'y ait aucun gain pour les noirs mais c'est pourtant le cas, semble-t-il. Au 52ème coup, Sijbrands a laissé échapper sa deuxième et dernière chance de gain et par là même de s'assurer à 6 parties de la fin un avantage quasiment décisif. Comment le néerlandais pouvait-il concrétiser son avantage positionnel ?
53.34x23 (18x29) 54.33-28 (29-34) 55.28-22 (17x28) 56.32x23 (34-39) 57.37-31 (39-44) 58.38-33 (24-30). Rien de mieux 1.) sur 58.... (44-50) 59.24-19 annule 2.) sur 58....(12-17) 59.31-27! et il n'y a plus de gain pour les noirs. 59.25x34 (14-20) 60.34-30 (44-50) 61.33-29 20-25 62.29-24! sur 62.30- 24? les noirs gagneraient par 62.... (50-22) 63.23-19 (22x36) 64.19-14 (36-47) (N+) 62....(25x34) 63.24-20 (50-6) 64.20-15 (12-17) 65.23-18 (34-39) 66.18-13 (39-44) 67.13-8 (44-50) 68.15-10 (50-45) 69.8-2 (17-21) 70.26x17 (6x5) 71.2-24
Après 6 heures de jeu Sijbrands devait se rendre à l'évidence en concluant au nul sur la partie la plus longue de ce match.

***Solutions pages 82-84***

**Luc GUINARD**




# Initiation
# Estimez votre main

Pour satisfaire les débutants comme les joueurs confirmés, nous reprendrons désormais certaines bases du jeu, en alternance avec des développemements plus complexes.

Demander un contrat, c'est tenir le pari de mener à bien un jeu individuel contre un jeu d'équipe. On s'engage alors à réaliser un score minimum : 56 points sans bout, 51 points avec un bout, 41 points avec deux bouts ou 36 points avec trois bouts. Le nombre de bouts n'a qu'une valeur relative. Moins on en possède, plus le jeu doit comporter d'éléments compensateurs. Avec un bout, il est préférable détenir une main puissante à l'Atout (sans bout, c'est une condition indispensable). Avec deux bouts, un jeu moyen donne entière satisfaction. Avec trois bouts, un jeu protecteur (points à l'écart, Petit peu vulnérable) fait souvent l'affaire.

Les six cartes du Chien ne forment pas un complément, mais aident à l'élimination des perdantes au profit de la conservation de cartes utiles :

- les atouts
- les honneurs
- la longue

Le jeu d'attaque est donc subordonné au contrôle de l'atout et des couleurs, une longue constituant souvent le support de l'action.

Les ATOUTS permettent :

- de prendre les points adverses ;
- de défendre le Petit ;
- de prendre le Petit ;
- d'affranchir et d'exploiter une longue. Maîtres, ils s'imposent le jeu. Faibles, ils le subissent.

Les HONNEURS représentent :

- les reprises de mains ;
- les points (à l'écart, s'ils sont isolés) ;
- une force potentielle (cas d'un mariage) ;
- un ensemble structuré (cas d'une couleur séquencée). Ils permettent d'atteindre l'objectif fixé.

La LONGUE est destinée :

- à assurer le débordement (si elle est au moins 6e) ;
- à appauvrir l'adversaire en atout ;
- à ménager des coupes.

Elle garantit une certaine sécurité.

L'évaluation d'une main est la recherche d'un équilibre des forces et provient de la conjonction de tout ou partie de ces différents critères. Au tarot, rien ne sert de courir, il faut partir à point...

Vous êtes en attaque, estimez votre main.

• **Code d'arbitrage** - Quelle attitude adopter en cas de faute ? Est-il obligatoire de battre les cartes et de couper ? Que faire de l'Excuse en cas de chelem ? De quelle pénalité est sanctionné le preneur en cas de faux écart ? La réponse à toutes ces questions - et à des dizaines d'autres -, vous la trouverez dans le Code d'arbitrage de la Fédération française de tarot. A commander à : Atout-Jeux, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon, en joignant votre règlement par chèque (30 F à l'ordre d'Atout-Jeux).

## PROBLÈMES

| Problème n° 1 |
|---|
| A : 20.18.13.9.7.4.1 |
| ♠ : C.5 |
| ♥ : R.7 |
| ♦ : R.10.6.4 |
| ♣ : R.V.2 |

| Problème n° 2 |
|---|
| A : 21.15.4.3.1 |
| ♠ : 10.5 |
| ♥ : 9.8 |
| ♦ : R.6.2 |
| ♣ : D.C.9.8.7.3 |

| Problème n° 3 |
|---|
| A : 21.17.15.13.12.11.Ex |
| ♠ : R.C.4 |
| ♥ : R.V.9.6.2 |
| ♦ : 9.7 |
| ♣ : 8 |

| Problème n° 4 |
|---|
| A : 20.19.17.16.14.13.11.9.8 |
| ♠ : 8 |
| ♥ : 6 |
| ♦ : R.10 |
| ♣ : C.V.10.9.8 |

| Problème n° 5 |
|---|
| A : 21.18.16.12.10.5.4.2 |
| ♠ : R.D |
| ♥ : V.9.8.4.3.2 |
| ♦ : V |
| ♣ : 7 |

| Problème n° 6 |
|---|
| A : 18.17.16.12.8.7.1.Ex |
| ♠ : D.V.4 |
| ♥ : C.8.7 |
| ♦ : D.C.8 |
| ♣ : C |

| Problème n° 7 |
|---|
| A : 21.20.13.8.6.5 |
| ♠ : 5 |
| ♥ : D.V.10 |
| ♦ : R.9.7.6.5.4.2 |
| ♣ : V |

| Problème n° 8 |
|---|
| A : 21.12.11.1.Ex |
| ♠ : C.V.3 |
| ♥ : C.V.8.7.6 |
| ♦ : 9.2 |
| ♣ : D.10.8 |

| Problème n° 9 |
|---|
| A : 21.19.18.15.14.10 |
| ♠ : D.10.9 |
| ♥ : D.V.5 |
| ♦ : D.C.2 |
| ♣ : D.8.7 |

| Problème n° 10 |
|---|
| A : 20.17.16.9.8.2.Ex |
| ♠ : R.2 |
| ♥ : C.10.5.4.3.2 |
| ♦ : 4.3 |
| ♣ : 10 |

***J & S a traité de l'initiation au tarot dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 21.***

*Solutions page 84*

**Emmanuel JEANNIN-NALTET**
**et Patrick LANCMAN**



# La manille

"**Panisse**

Je t'ai déjà dit qu'on ne doit pas parler, même pour dire bonjour à un ami.

**Escartefigue**

Je ne dis bonjour à personne. Je réfléchis à haute voix.

**Panisse**

Eh bien ! réfléchis en silence... *(César continue ses signaux.)* Et ils se font encore des signes ! Monsieur Brun, surveillez Escartefigue, moi, je surveille César. (...)

**César** *(à Panisse)*

Tu te rends compte comme c'est humiliant ce que tu fais là ? Tu me surveilles comme un tricheur. Réellement, ce n'est pas bien de ta part. Non, ce n'est pas bien.

**Panisse** *(presque ému)*

Allons, César, je t'ai fait de la peine ?

**César** *(très ému)*

Quand tu me parles sur ce ton, quand tu m'espinches comme si j'étais un scélérat... Je ne dis pas que je vais pleurer, non, mais moralement, tu me fends le coeur." (Pagnol, *Marius*, 1929, acte 3)

Tout le monde a en mémoire cette célébrissime partie de cartes, que l'on prend parfois pour une partie de... belote. De belote ? En 1929 ? A Marseille ? Vous n'y songez pas ! Si celle-ci commence son ascension, elle est loin d'avoir détrôné l'omniprésente manille, surtout dans ses fiefs du Midi. Muette, parlée, aux enchères (une fois Panisse parti, furieux de ces tricheries, c'est aux enchères que nos trois larrons entament une nouvelle partie de manille,


I.P. INTERPRESS

*Non, ils ne jouent pas à la belote. César et ses amis pratiquent la manille.*

jusqu'ici... muette), coinchée, la manille a pris de multiples formes et sa popularité en France a atteint son zénith dans les quarante premières années de ce siècle.

## Historique

Vieille concurrente de la belote, la manille ne cache pas ses origines espagnoles. C'est de malilla, "la petite mauvaise" (du latin malus), que vient notre mot. Mais avant de désigner un jeu, celui-ci servait à qualifier le second atout de l'hombre au XVIIe siècle. C'est au XVIIIe siècle que notre moderne... manille prend corps et donne même matière à un livre paru à Madrid en 1753. Celui-ci fut traduit en français en 1776 sous le titre *Le jeu de la malille*. Il faut attendre cependant plus de cinquante ans pour voir le jeu s'acclimater durablement chez nous. En effet, c'est en 1847 qu'est imprimé à Bordeaux un Règlement du jeu de la manille - avec un n, cette fois -, véritable confirmation d'une ascension qui ne se démentira plus. La forme décrite y est la plus simple et le dix ne s'appelle pas encore "manille", ni l'as "manillon"... Très vite, le jeu se répand à partir du Sud-Ouest, qui en forme incontestablement le berceau français.

A la manille "muette", présentée comme ordinaire, Le Salon des jeux de 1875 oppose la manille parlée. Mais la "bible" du manilleur est certainement l'oeuvre de "Gégé", *Historique et règle du jeu de la manille*, parue à... Enghien-les-Bains en 1883. Suprême consécration, la manille désormais parlée monte sur les planches : avant le *Marius* de Pagnol, le *Boubouroche* (1893) de Courteline mettait déjà en scène une étonnante partie de manille.

## Nombre de joueurs

La manille simple se joue à quatre. Mais il existe des variantes à trois et même à deux joueurs.

## Matériel

On utilise un jeu de 32 cartes, où les cartes suivent l'ordre décroissant : dix, as, roi, dame, valet, neuf, huit, sept. Le dix ou manille vaut 5 points, l'as ou manillon vaut 4 points, le roi 3, la dame 2, le valet 1. Les autres cartes ne valent rien. Chaque levée rapporte en outre 1 point à l'équipe qui la fait.

## Principe et but du jeu

La manille est un jeu de levées avec atout pour les points. Autrement dit, c'est le camp qui accumule le plus de points faits dans les levées qui gagne la partie. Il n'y a pas de combinaisons. Le total des points étant de 68, il faut atteindre au moins 35 points pour gagner.

## La donne

On joue deux contre deux. La carte plus haute tirée au sort désigne le donneur, qui fait couper et distribue à chacun 8 cartes en donnant deux par deux. Le donneur retourne ensuite la dernière - qu'il s'est donné - car celle-ci indique la couleur de l'atout.

## Le jeu de la carte

Le premier à jouer pose une carte sur la table. Le suivant doit suivre à la couleur et monter s'il le peut ou, à défaut, couper. Si l'adversaire a coupé, et qu'on ne possède pas non plus de carte de la couleur demandée, on doit surcouper quand c'est possible (à défaut d'atout supérieur, on n'est pas tenu de sous-couper ; on peut défausser une carte d'une autre couleur). Mais si le partenaire est maître, on n'est tenu ni de monter ni de couper ou surcouper. A la fin de la partie, chaque camp compte les points faits dans les levées.

## Conseils tactiques

On aura reconnu ici, dans cette variante simple mais subtile, des règles proches de celles de la belote. La tactique y est donc grosso modo la même : assurer les relations avec le partenaire, "charger" quand c'est possible, prendre les adversaires en impasse et faire le plus de points. Mais ici, toutes les cartes sont distribuées d'emblée (pas de "second tour" riche d'enseignements) et la hiérarchie ne change pas à l'atout. Plus important : l'obligation systématique de monter ou de surcouper implique de bonnes communications afin d'en tirer parti contre les adversaires.

## Variantes

La manille a paru trop simple peut-être, ou trop silencieuse. On a donc vu fleurir une "manille parlée" aux expressions brèves et pittoresques, parfois codifiées ("Pique ?" — "Ma part". "Atout ?" — "Deux."). Cette forme, si prisée dans les années trente et juste après la guerre, autorise les partenaires à échanger - sous certaines conditions - des informations sur leur jeu. Inutile de dire que les adversaires en profitent !

Mais il existe aussi une manille coinchée (c'est-à-dire avec un contre), une manille... avec un mort, une captivante manille aux enchères, le plus souvent jouée à trois chacun pour soi, une manille à l'envers (éviter de faire des points), et une variante nommée dix-sept (à quatre, chacun pour soi).

La manille ne se consomme pas sans soleil ni pastis. Refuser les imitations !

## Décompte des points

### Valeur des cartes

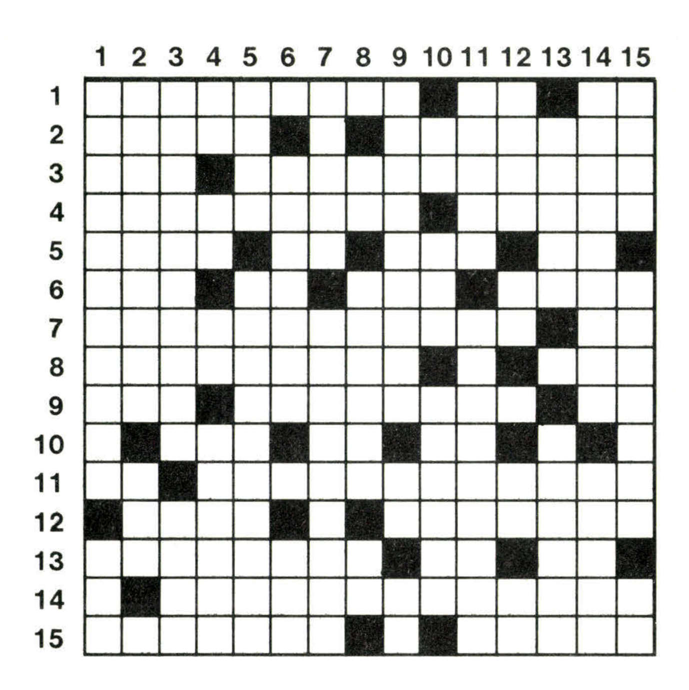
10 (manille) : 5 pts
A (manillon) : 4 pts
R : 3 pts
D : 2 pts
V : 1 pt
autres cartes : 0 pt
chaque levée : 1 pt

**Thierry DEPAULIS**

# Mots croisés

## 1





### HORIZONTALEMENT

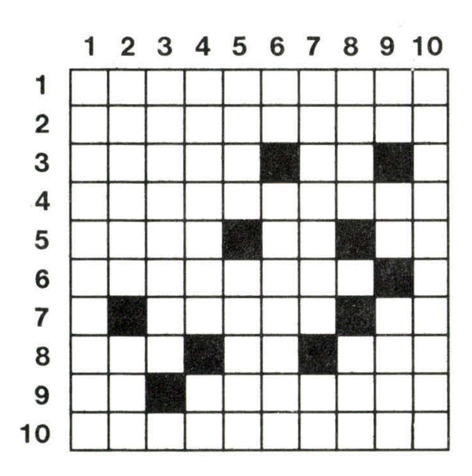
**1.** Goûter ou dessert - Pique fort - Romains. **2.** Règle ses comptes - Ses papiers sont toujours au parfum. **3.** Une dose parfois toxique - Style Empire. **4.** Placard rouge - Conventions collectives. **5.** L'eau des canettes - Article d'importation - Concerne la bière en bouteille ou la pression - En plein ciel. **6.** Fit un prélèvement - Charnière - Fait la peau - Un homme de lettres naturellement. **7.** Mises en place - Partie de tennis. **8.** Des petits placés au-dessus des autres - Grecque. **9.** Roula un béotien - Légère puisque sans gravité - Petit extra. **10.** Manqua de reconnaissance - Sur le bout des doigts - Rire en version doublée. **11.** Goutte d'eau - Une flèche qui atteint sa cible. **12.** Va avec le gin - Qualifications d'empoisonneuses. **13.** Reproducteurs - Symbole - Filet à écrevisses. **14.** Tares de balances. **15.** Timbre rare mais peu coté - Prénom d'une femme qui fait véritablement partie des huiles.

### VERTICALEMENT

**1.** Rance qui n'est pas d'huile - Ne manque pas d'assurance. **2.** Déchirure sur le billard - La voix de son maître. **3.** Formule utile pour les examens - Coton plein de noeuds. **4.** Symbole - Personnel - Note - Vers à pieds. **5.** Vient peut-être d'éternuer - Érections parfois de marbre. **6.** Impossible donc d'effeuiller la marguerite - Du liquide et des espèces. **7.** Peut se prendre ou se lancer - Résultat d'une action. **8.** La fin de Ravachol - Peintre en bâtiment - Symbole. **9.** Toujours utile quand on manque de bol - Ne transpire pas - Ses baies peuvent donner des pépins. **10.** Charentaise - Kif kif bourricot - Abrite des lamas hauts perchés. **11.** Maladie de coeur - Voyants lumineux. **12.** Agent de perception - Partie de plaisir - Colporteur - La belle et la bête. **13.** Faucon ou serin - Dans le pétrin. **14.** Spa - Adjoint. **15.** Tient tête - Bien en cours - Possessif.

## 2





### HORIZONTALEMENT

**1.** Condamnée aux travaux forcés. **2.** Les quatre cavaliers de l'Apocalypse. **3.** Peut tout de même faire la fine bouche - Évite de se répéter. **4.** N'est pas tellement prononcé. **5.** Fondateur de l'oratoire - En plein coeur de Menton - Symbole. **6.** Des habitants qui ne manquent pas de chien ? **7.** Faire la bise - Quartier d'HLM. **8.** Fait le ménage - Gon - Importante dépression. **9.** Romains - Façon de rajeunir ? **10.** Ainsi finit un artiste qui brûlait les planches.

### VERTICALEMENT

**1.** Drôle de lord. **2.** Renfoncement - Moulin qui ne demande pas tellement de blé. **3.** Repris l'entretien. **4.** Sous pression - Symbole de Pascal et du Protactinium. **5.** La façon la plus simple de s'élever - Gardien de vache. **6.** Symbole - Rapport de principal. **7.** Prescrire une ordonnance - Participe. **8.** Langue officielle du Pakistan - Prix bas. **9.** A la base d'un échafaudage - Note - Pas perdus pour tout le monde. **10.** Une femme dont la mise est fonction des pertes.

*Solutions page 84*

**Franck DE LA PATELLIERE**

# Les problèmes de demi-finales

***Avant la grande finale du 7 juillet à la Villette, voici quelques-uns des jeux mathématiques proposés en demi-finales. Les concurrents les ont trouvés difficiles. Et vous ?***

Quant aux problèmes de la finale, vous pouvez les retrouver en direct le 7 juillet sur minitel 36 15 JEULOGIC, sous forme d'une première série à 11h30 et d'une seconde à 15h30. Il y aura d'ailleurs une dotation pour les meilleurs d'entre vous qui les résoudront (cumul des scores).

Cette dotation ne sera pas aussi importante que celle de la finale (voir encadré ci-dessous), mais elle sera néanmoins motivante. Ainsi, des calculatrices HP, des livres et des abonnements seront-ils

**LES PRIX DE LA FINALE**

**Offerts par IBM :**
5 ordinateurs PS 2

**Offerts par Hatier**
1500 livres dont 3 collections complètes "Les maîtres de l'aventure".
10 logiciels

**Offerts par Hewlett Packard**
15 HP 28 S
100 HP 20 S

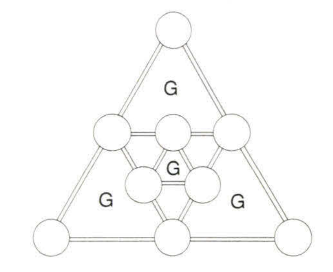
**Offerts par Encyclopaedia Universalis**
6 collections Encyclopaedia Universalis
50 Atlas Universalis

**ET** : des voyages (République Tours), des abonnements (Phosphore, Okapi, Science & Vie, Casus Belli, Jeux & Stratégie, Tangente, le Jeune Archimède ...)

## Les problèmes du mois

### LA FORTERESSE

Répartir les 45 prisonniers de cette forteresse dans les 9 cellules rondes de manière que chacun des quatre gardiens ait sous sa surveillance 17 prisonniers. Aucune cellule n'est vide. On précise que chacun des 4 gardiens indiqués par l'initiale G surveille les cellules situées autour de la pièce triangulaire dans laquelle il se tient. Deux cellules distinctes ne peuvent contenir le même nombre de prisonniers.




### LES CRAYONS

Charlie et Bruno jouent avec un tas de dix crayons. Ils prennent à tour de rôle un, deux ou trois crayons.

Mais on n'a pas le droit de prendre le même nombre de crayons que ce qu'a pris le joueur précédent sauf s'il ne reste qu'un seul crayon, auquel cas le joueur est obligé de prendre ce crayon.

Le perdant est celui qui doit ramasser le dernier crayon. Charlie commence.

**Combien doit-il prendre de crayons la première fois, pour être sûr de gagner ?**

### LE SQUARE CARRÉ DE QUAD-CITY

La ville de Quad-city possède un square de forme carrée. Pour mesurer le côté de ce carré (exprimé en mètres, c'est un nombre de trois chiffres) Cathy Quadrature s'y est reprise à 2 fois : elle a d'abord mesuré une première longueur a, puis le complément b, a et b étant des nombres entiers de mètres.

Elle remarque alors que l'aire du square s'obtient en juxtaposant les nombres a et b.

**Quelle est la longueur du côté du square ?**

### MAGIE DES DIFFÉRENCES

**Complétez ce carré de sorte qu'il contienne les nombres de 1 à 16**, et que la somme des différences successives (prises en valeur absolue) des nombres écrits sur une même ligne, une même colonne, ainsi que sur la diagonale fléchée soit toujours égale à 12.

**Donnez le nombre de solutions.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | | |
| | 1 | | |
| | | | |
| 16 | | 15 | |

## La réponse au problème du mois dernier

### LA TRAVERSÉE DE LA MER TUME

La durée de la traversée de la Mer Tume est de 54 jours.
21 jours du départ à l'île 1 (10 allers-retour + 1 aller).
13 jours de l'île 1 à l'île 2 (6 allers-retours + 1 aller).
7 jours de l'île 2 à lîle 3 (3 allers-retours + 1 aller).
5 jours de l'ile 3 à l'île 4 (2 allers-retours + 1 aller).
3 jours de l'île 4 à l'île 5 (1 aller-retour + 1 aller).
5 jours de L'île 5 à l'île 10 (1 aller).

Chaque fois, le navigateur prend le départ, chargé au maximum des possibilités de la barque (5 jours de vivres) ou de ce qui reste sur l'île.

# Jeux de

## LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

**A I O S S T T U : Quand il . . . . . . . . , je me précipitais . . . . . . . .**

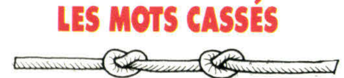
**C E E H I N R T : Dans certains pays orientaux, il peut être ennuyeux pour une femme de s'. . . . . . . . d'un . . . . . . . .**

**A C E I L R S T : Les . . . . . . . . de cet artiste ont provoqué plusieurs . . . . . . . . dans les journaux**

**A E E G I L R S : Pour permettre un passage plus aisé, les . . . . . . . . ont été . . . . . . . .**

**E E M N R S T U : Ce sont . . . . . . . . des . . . . . . . .**

## LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver quatre mots de 8 lettres.

| | |
|---|---|
| P A L E | U R N E |
| Y U A N | B O R A |
| C H A R | S E T S |
| T O M E | L A M E |

## PARIS-BREST



Ajoutez respectivement à chacun des mots de 7 lettres ci-contre une des lettres de PARIS : vous trouverez à chaque fois un mot de 8 lettres commençant par une lettre de BREST.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | R | I | T | E | S | + | P | = | B | | | | | | | | |
| C | O | R | N | I | E | R | + | A | = | R | | | | | | | | |
| P | O | N | E | T | T | E | + | R | = | E | | | | | | | | |
| C | E | N | S | E | U | R | + | I | = | S | | | | | | | | |
| M | I | N | U | T | E | R | + | S | = | T | | | | | | | | |

## LE COUP DE JARNAC !



Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 17 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

| TAPIS | | | 9 | 16 | 25 | 36 | 49 | 64 | 81 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | E | R | G | O | T | I | N | E | |
| | T | A | U | L | I | E | R | | |
| G | T | A | R | I | F | E | E | | |
| | M | A | R | L | O | U | | | |
| N | R | E | N | V | O | I | | | |
| | B | E | S | O | I | N | | | |
| | S | I | G | N | E | | | | |
| | | | | | | | | | |

## L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres CAR, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

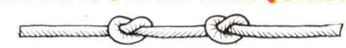
| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | A | R | | | | | | | | | | |
| | | | | PIQUANT | | | | | | | | |
| | | | | | POISSON D'EAU DOUCE | | | | | | | |
| | | | | | | S'INSTALLER PROVISOIREMENT | | | | | | |
| | | | | | | | DOULEURS | | | | | |
| | | | | | | | | SUBSTANCES AROMATIQUES | | | | |
| | | | | | | | | | TECHNICIENS TÉLÉ | | | |
| | | | | | | | | | | VIEUX TEXTES | | |
| | | | | | | | | | | | PRÉPARATEURS DE DROGUES | |
| | | | | | | | | | | | | RENDRE PÉTILLANT |

*Solutions page 84*

**Benjamin HANNUNA et Bernard CARO**

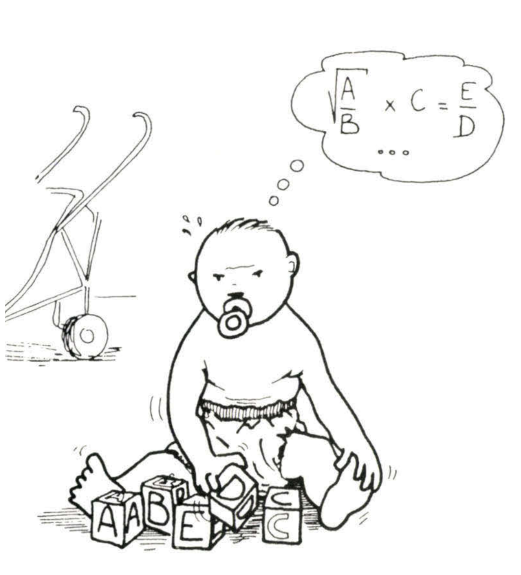
# lettres

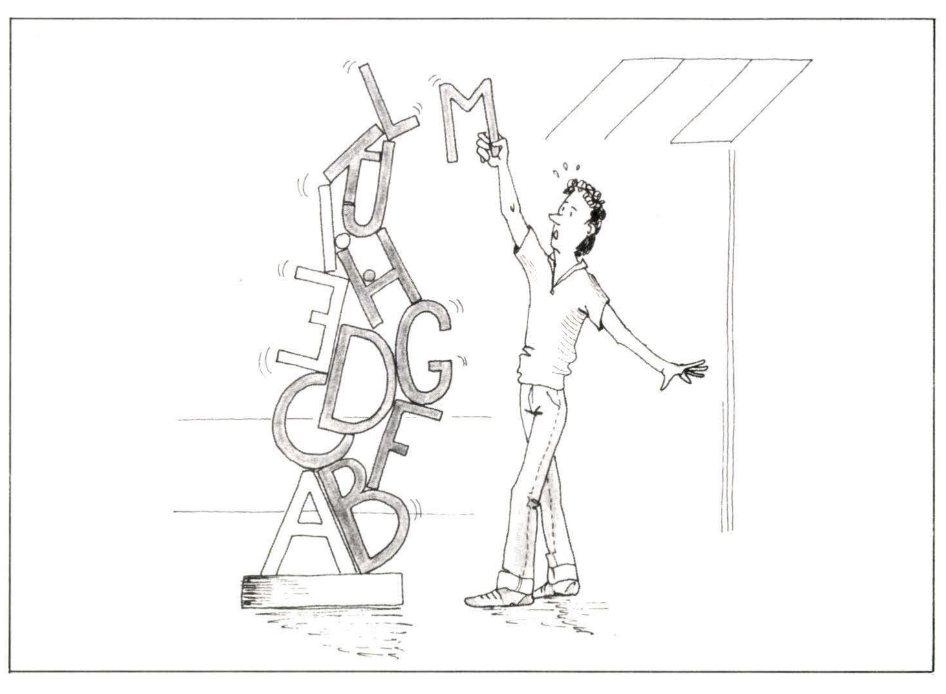
## LA DIAGONALE MANQUANTE



Vous devez remplacer chaque point d'interrogation par une lettre bien choisie, afin que chaque ligne horizontale soit constituée d'un mot. Vous découvrirez alors en diagonale le mot manquant.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ? | | | | | | |
| O | ? | | | | | |
| T | I | ? | | | | |
| T | R | O | ? | | | |
| L | O | U | P | ? | | |
| P | U | L | S | A | ? | |
| B | E | R | C | A | I | ? |



## PLUS OU MOINS



Rajoutez ou enlevez les lettres indiquées pour compléter les marches, à l'aide des définitions.

| | Cases | Définition |
|---|---|---|
| | 6 | Marque d'irascibilité |
| + T | 7 | Cueillette |
| + P | 8 | Jeune animal |
| + A | 9 | Reine |
| – E | 8 | Copain d'achille |
| – R | 7 | Fleuve légendaire |
| – L | 6 | Préserve de la pluie, par exemple |

## LE NOUVEAU PHILOSOPHE



Vous devez découvrir un mot de 6 lettres grâce aux indications données : chaque nombre correspondant au nombre de lettres bien placées, appartenant en commun au mot proposé et à celui que vous devez découvrir.

| | |
|---|---|
| MALADE | 1 |
| RAPIDE | 2 |
| GRANDE | 0 |
| PITONS | 1 |
| COLINS | 0 |
| VOLEUR | 1 |
| CAPTIF | 1 |
| DIGERE | 1 |
| ESPRIT | 1 |

## LA CHAINE



Prenez un violoniste, changez-lui une voyelle et trouvez par anagramme des vêtements. Associés à un nom, ils peuvent être d'un très grand secours. A ce dernier nom, échangez un V contre un P et trouvez par anagramme un adjectif dont le substantif correspondant est associé, dans un délit, à un adjectif dont l'anagramme est une conjugaison. Mettez-la à l'infinitif, enlevez-lui son préfixe puis sa consonne doublée, et trouvez par anagramme un chapeau que portait souvent un de nos célèbres artistes, dont le prénom est aussi un titre de film. Otez une lettre du metteur en scène de ce film pour trouver le prénom de notre violoniste.

## LE TRIO INFERNAL



Trouvez pour chaque groupe de lettres proposé, des mots qui le contiennent, sans commencer ou finir par lui. Pour vous aider, nous vous indiquons des structures possibles.

| avec LST | avec FFS | avec IOU |
|---|---|---|
| ••LST••• | •FFS•• | ••IOU••• |
| •••LST••• | •FFS•••• | •IOU• |
| •LST• | | •IOU• |

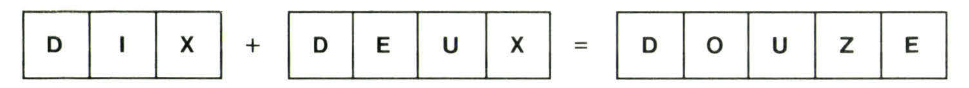
*Solutions page 84*

**Marc ESQUERRÉ**

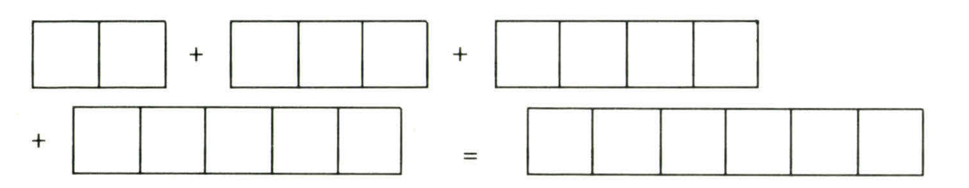
# Casse-tête

## DES CHIFFRES ET DES LETTRES






Sur le même modèle que celui de la figure ci-dessus, quelle lettre faut-il inscrire dans chacune des cases du cadre ci-dessous pour obtenir une égalité parfaite ? Les mots inscrits dans chaque bloc seront des nombres écrits en toutes lettres. Quatre solutions possibles.



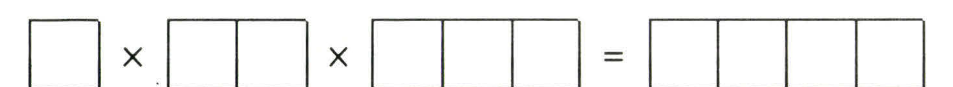

## OPÉRATIONS DÉCANTIENNES



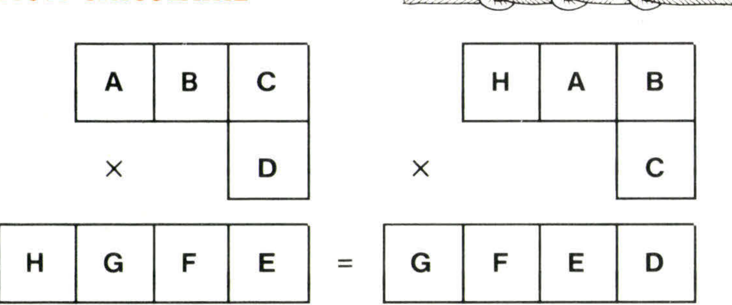
Une opération, ou par extension, une relation est dite décantienne lorsqu'elle contient tous les chiffres de 0 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule.
Ainsi l'opération

1 × 26 × 345 = 8970

est décantienne. Il existe une autre manière de répartir les dix chiffres de 0 à 9 à pour obtenir une deuxième opération décantienne avec le même cadre. A vous de la trouver.

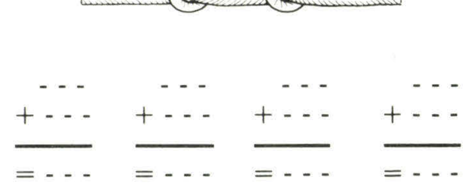



## PERMUTATION CIRCULAIRE




En faisant tourner chacun des chiffres de la première multiplication exacte dans le sens de celui des aiguilles d'une montre, on obtient une deuxième multiplication exacte. Quelles sont ces deux multiplications ? Aucun nombre ne commence par O. Les huit chiffres ne sont pas nécessairement différents. La solution est unique.

## LES NEUF CHIFFRES




Chacune de ces additions comporte les neuf chiffres de 1 à 9, chacun d'eux donc utilisé une fois et une seule. Elles sont bien entendu correctes et dans chacune d'elles, le nombre de la deuxième ligne est le double de celui de la première. Saurez-vous retrouver les quatre additions vérifiant ces conditions ?

## PERMUTATIONS CIRCULAIRES

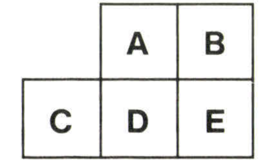


**A, B et C** représentent trois chiffres différents non nuls. On a **ABC + BCA + CAB** qui est égal à un nombre de quatre chiffres différents. Quel est ce nombre de quatre chiffres ?

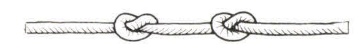
## PENTOMINO MAGIQUE



Si on multiplie le nombre **C** par le nombre vertical **AD,** on obtient le nombre vertical de droite **BE.** Si maintenant on multiplie le nombre horizontal du haut **AB** par le nombre **E,** on obtient le nombre horizontal **CD** formé par les deux premiers chiffres de la rangée inférieure. Quelle est la valeur représentée par chaque lettre ? Les cinq chiffres contenus dans le pentomino sont différents.



## CARRÉ CROISSANT



En retirant trois chiffres du nombre 123456789, les six chiffres restants étant maintenus dans leur ordre naturel, vous pourrez obtenir un carré parfait. Mais pour cela quels sont les trois chiffres qu'il vous faudra retirer ?

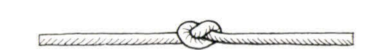
## LA BONNE ORIENTATION

En permutant deux pièces (7 et 8) de la première ligne et en orientant différemment une troisième (le 6 retourné en 9), on obtient en deuxième ligne une nouvelle opération correcte.

② ⑥ x ③ = ⑦ ⑧

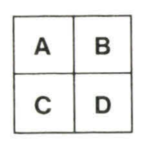
② ⑨ x ③ = ⑧ ⑦

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



A partir de cette deuxième ligne, vous pouvez à nouveau permuter deux pièces entre elles, orienter différemment une troisième pour obtenir une troisième opération correcte ; mais comment ?

## MINI-GRILLE MAGIQUE







Si on divise le nombre horizontal AB de la première ligne de la grille 2 x 2 par le nombre horizontal CD de la deuxième ligne, on obtient le nombre isolé **E.**
**AB : CD = E**

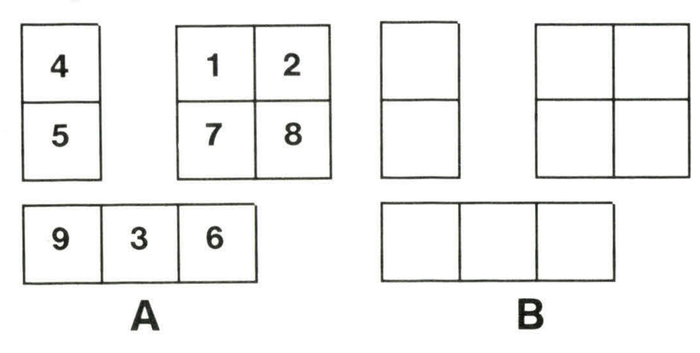
Maintenant si on déduit du nombre vertical AC de la première colonne de la grille 2 x 2, le nombre vertical BD de la deuxième colonne, on obtient à nouveau le nombre **E. AC - BD = E.**

Les cinq chiffres **A, B, C, D et E** sont différents. Le problème admet trois solutions.

## ENCORE LES NEUF CHIFFRES



Dans J & S n° 39, nous vous indiquions comment répartir les neuf chiffres de 1 à 9 dans la grille A de façon que le nombre horizontal de trois chiffres soit le produit des deux nombres horizontaux de la grille 2 x 2 et le nombre vertical isolé la somme des deux nombres verticaux de la grille 2 x 2, la solution étant unique.




Mais comment faut-il les répartir si on veut que le nombre horizontal de trois chiffres soit maintenant la somme des deux nombres horizontaux de la grille 2 x 2, le nombre vertical isolé étant toujours égal à la somme des deux nombres verticaux de la grille 2 x 2. Le problème admet deux solutions.

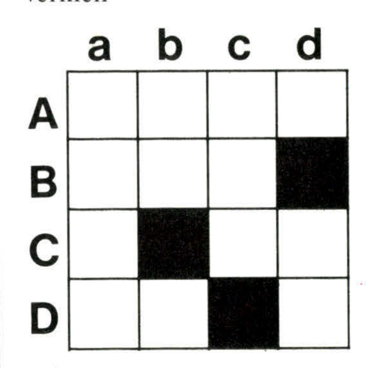
*Solutions pages 84-85* **Louis THÉPAULT**

# Nombres croisés

***Trois nombres croisés, dorénavant :***
***— le premier a une orientation littéraire, historique et géographique ;***
***— le second a une prépondérance arithmétique ;***
***— le troisième fait appel à l'astuce.***

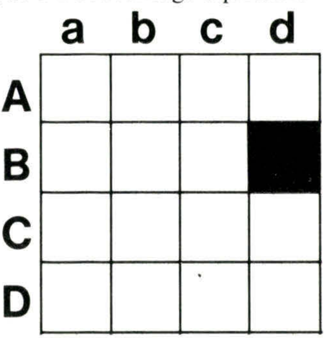


**Horizontalement : A** La gloire pour ce Grand Condé **B** Nombre-clé pour Lupin **C** Joint Paris et la Province **D** Mesure du temps à Pékin
**Verticalement : a** Fin d'un travailleur littéraire **b** L'Aigle sur la voiture **c** DCA numérique **d** Les débuts du vermeil



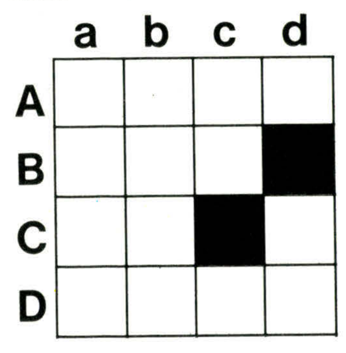



**Horizontalement : A** En haut du Mont-Blanc **B** Satanique outre- manche **C** 35 en plus, 45 en racine **D** Un nombre par son décuple
**Verticalement : a** Carré ou opération sans signe **2** Pas de deux, multiple de 239 **c** A l'envers, seul 8 ne se divise pas **d** Pourcentage équitable






**Horizontalement : A** Produit du pastis avec de la bière **B** Jean ou ville de l'Aisne, selon la façon, de le lire **C** Numéro atomique du Platinium Footballicum **D** Les façons d'énoncer les 7 merveilles du monde
**Verticalement : a** Match nul si c'est du tennis, la pâtée suisse si c'est de l'histoire **b** Le prix de la méthode **c** L'irrésistible ascension avunculaire **d** Millésime délaissé




*Solutions page 85* **Marc ESQUERRÉ**



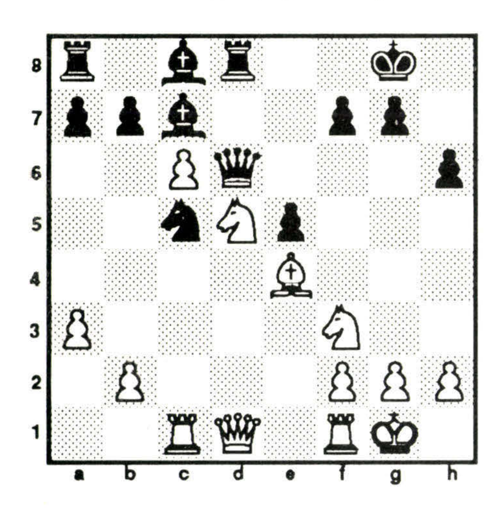
## CANNES 90

# Le Concours J&S

***Au Festival international des jeux de Cannes, J&S a organisé un concours multijeux. Le vainqueur a gagné un voyage en Tunisie. Sauriez-vous faire aussi bien que lui ?***

### 1 ÉCHECS

Quel est le premier coup de la combinaison qui gagne un pion ?




☐ 1.Cxc7
☐ 1.Txc5
☐ 1.cxB7

### 2 BRIDGE

Vous jouez 6 ♠ en Est avec les mains suivantes :

| Ouest | | Est |
|---|---|---|
| ♠ 7 5 4 3 | N | ♠ A R D V 8 |
| ♥ 8 6 4 | O E | ♥ A D 9 |
| ♦ A D | S | ♦ 9 |
| ♣ R 6 4 3 | | ♣ A D V 7 |

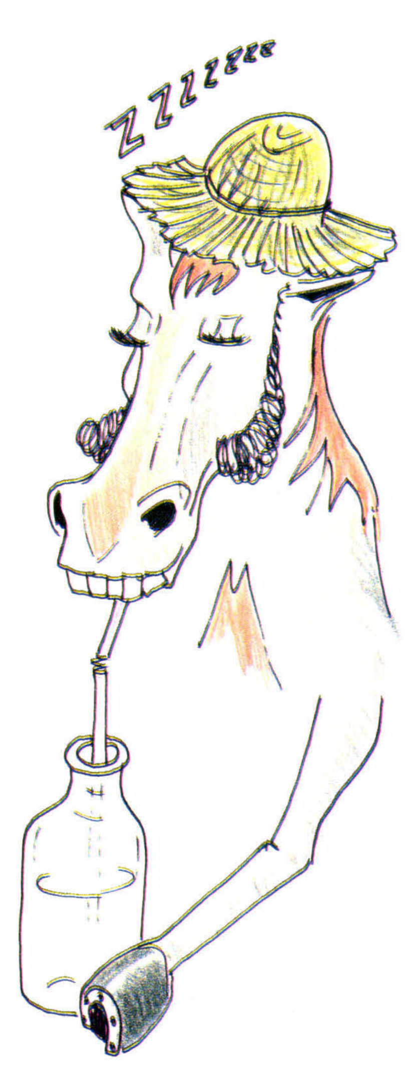
Sud entame du 7 de ♦. Vous mettez l'As. Tout le monde fournit. Quelle couleur jouez-vous à la deuxième levée ?

☐ ♠ ☐ ♥ ☐ ♦ ☐ ♣

### 3 CHRISTMAS FUN

C'est le 21 décembre 1913 qu'un journal américain, le FUN, publia la première rubrique de...

☐ Bridge
☐ Échecs
☐ Mots croisés



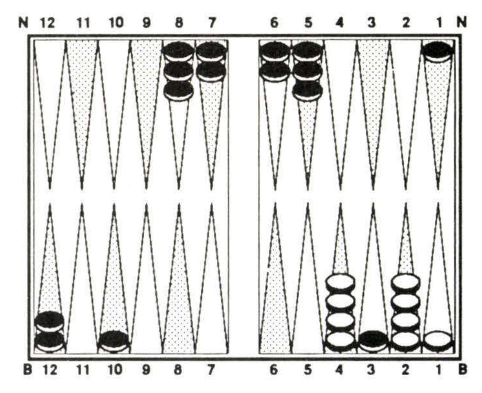
### 4 SCRABBLE

Vous avez les lettres : E R R U U ? ? (? = joker). Combien y a-t-il de scrabbles possibles ?

☐ 30 ☐ 32 ☐ 34

### 5 BACKGAMMON

Vous êtes Blanc ; comment jouez-vous 3-1 ?




☐ B4B3-B3 0
☐ B4B1-B2B1
☐ B4B1-B1 0

### 6 LE POINT COMMUN

Lequel des trois mots proposés a sa place dans la liste ci-dessous ? (C'est plus enfantin qu'il n'y paraît !)

SOMMEIL - CHAPEAU - CHEVAL
LAIT - FAVORI

☐ CHIEN
☐ MARTEAU
☐ LION

## 7 LUDOQUIZ

Quel célèbre jeu a été inventé par Gary Gygax ?

- ☐ Pictionary
- ☐ Diplomacy
- ☐ Donjons & Dragons

## 8 CRYPTARITHME

Trouvez trois chiffres X, Y et Z différents et non nuls tels que :

XXXX + YYYY + ZZZZ = YXXXZ

X = __________

Y = __________

Z = __________

## 9 LOGIQUE ET ESPIONNAGE

Après le vol des plans du moteur à eau, six suspects se retrouvent dans les sous-sols de la CIA. Une chose est sûre : parmi eux, il y a un Anglais, un Brésilien, un Canadien, un Danois, un Équatorien et un Français. Mais lequel de ces agents secrets est le coupable ? Voici leurs déclarations :

**Allan :** "Le coupable est un Anglais et je suis américain."

**Bart :** "Je ne suis pas canadien, ou Charly est danois."

**Charly :** "Si Allan est coupable, je suis brésilien, et s'il est innocent, je suis équatorien."

**Dan :** "Je suis européen et le coupable est américain."

**Elton :** "Si le coupable est européen, Bart est américain, et si le coupable est américain, Charly est européen."

**Frank :** "Je suis danois, ou Elton est brésilien."

Tous disent toujours la vérité, sauf le coupable.
Le coupable est :

| | |
|---|---|
| ☐ Allan | ☐ Bart |
| ☐ Charly | ☐ Dan |
| ☐ Elton | ☐ Frank |

Associez à chacun sa nationalité :

| | |
|---|---|
| Allan | |
| Bart | |
| Charly | |

| | |
|---|---|
| Dan | |
| Elton | |
| Frank | |



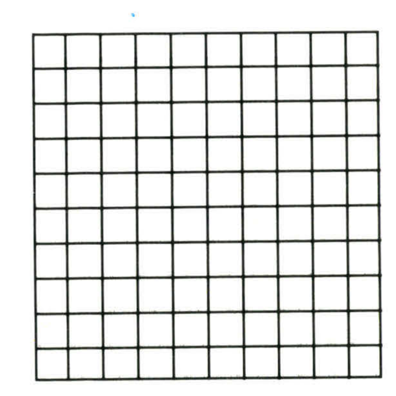

## 10 QUESTION DE DÉPARTAGE

Remplissez la grille ci-dessous à la manière d'une grille de mots croisés, en y plaçant le maximum de noms parmi les jeux suivants, présents à Cannes : Abalone, backgammon, belote, billard, bridge, Échecs, dames, Galaxia, go, jeux de rôle, Scrabble, skat et tarot.

- Tous les mots placés dans cette grille, autres que les noms de jeux qui précèdent, doivent figurer dans le Petit Larousse illustré 1990 (conjugaisons, sigles, symboles, abréviations et noms propres sont acceptés).
- Chaque nom de jeu ne doit apparaître qu'une seule fois dans la grille.

Ces deux conditions étant satisfaites, la meilleure grille sera celle qui comportera le plus de noms de jeux et, en cas d'égalité, le moins de cases noires. Si un mot est erroné, chacune de ses lettres sera comptée comme une case noire et le nombre de jeux placés sera diminué d'un.

La meilleure grille reçue à Cannes comportait 11 noms de jeux et 21 cases noires. Si vous trouvez mieux, envoyez-nous votre grille : la meilleure gagnera un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie.



Indiquez le nombre de jeux placés ☐

Indiquez le nombre de cases noires ☐

***Solutions page 86***

# Casse

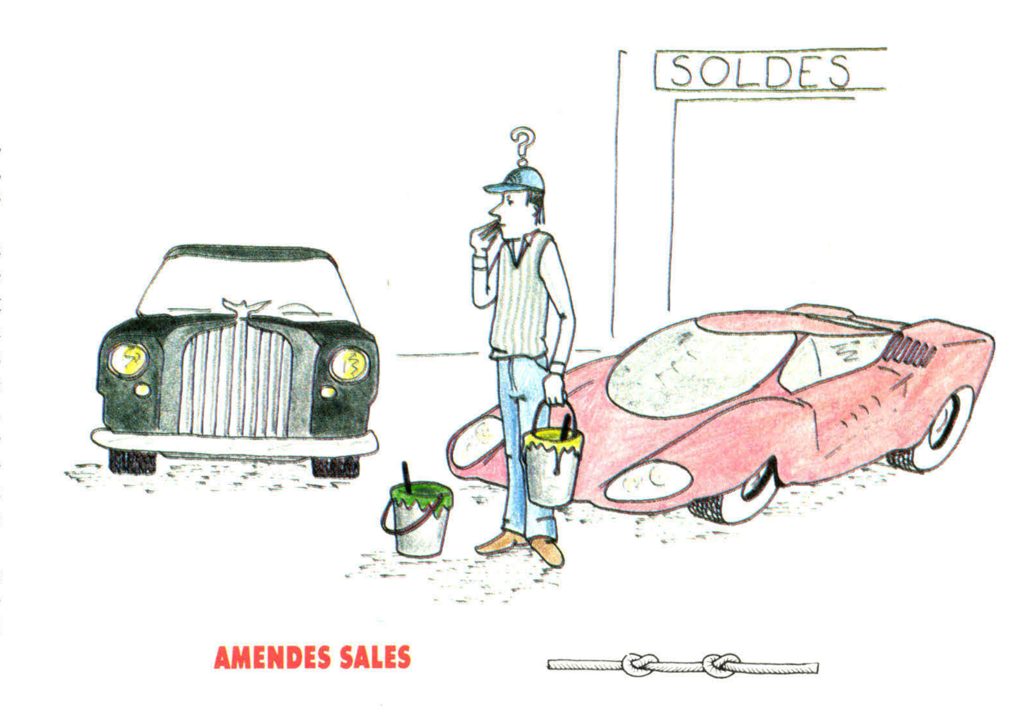
## OCCASIONS DE REVE



Dans ce garage de voitures d'occasion, un quart des voitures sont des Ferrari, un tiers des Mercedes, un sixième des Rolls, et les 3 dernières des Cadillac.

La moitié des Mercedes et des Rolls sont noires, ainsi que 2 des Ferrari. Une Rolls et deux tiers des Cadillac sont blanches ; les autres voitures rouges ou blanches sont décapotables sauf les Mercedes et les Rolls ; aucune voiture d'une autre couleur n'est décapotable. La moitié des voitures blanches décapotables et toutes les rouges non-décapotables ont plus de trois ans. Seules les rouges décapotables ont plus de 90 000 kilomètres.

Je cherche une voiture de moins de 3 ans et ayant moins de 90 000 kilomètres - et de préférence pas noire -. Quel choix me reste-t-il ?




## AMENDES SALES

Xavier fabrique des modiles qu'il vend 350,00 frs pièce.

Chaque jour de ce mois, Xavier a soit fabriqué un mobile (qu'il vend 350,00 frs pièce), soit livré son travail à Paris. Il se trouve, malheureusement que chaque fois qu'il est allé à Paris, il a reçu une contravention de 700,00 frs. A la fin du mois (de 24 jours ouvrables) il constate qu'il n'a pas gagné un sou : il n'a travaillé que pour payer ses contraventions !

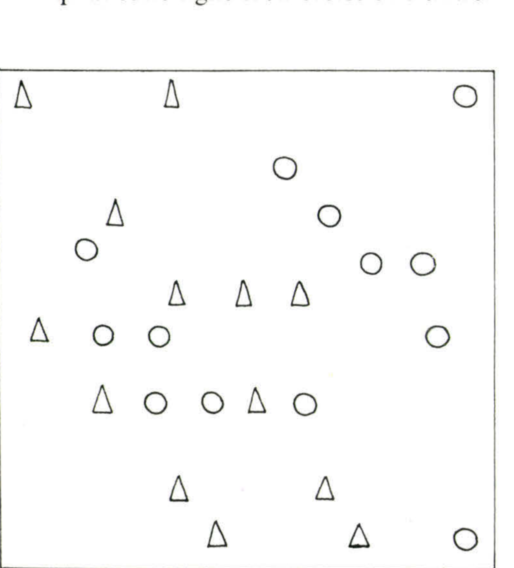
Combien a-t-il fabriqué de mobiles ?



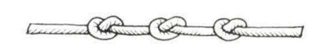
## LIGNES BRISÉES



Passez par tous les triangles en traçant une ligne continue formée de 8 lignes droites, et tous les cercles par une autre ligne continue, également formée de huit lignes droites, et faites en sorte qu'aucune ligne n'en croise une autre.



## MAUX FLÉCHÉS



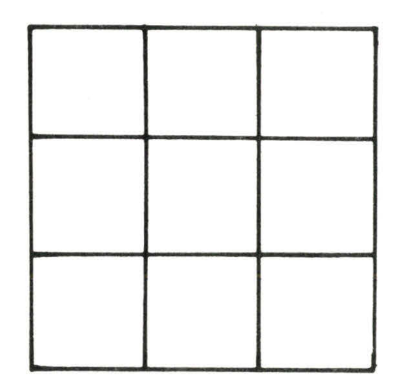
Les noms de huit maladies ont été transcrits en code fléché. Retrouvez les maladies !

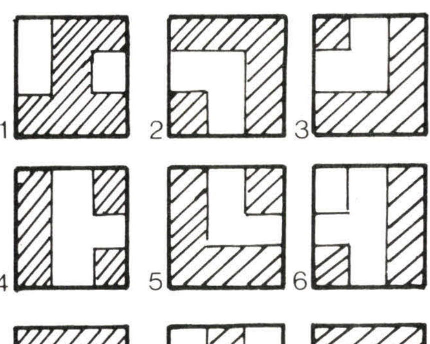
# tête

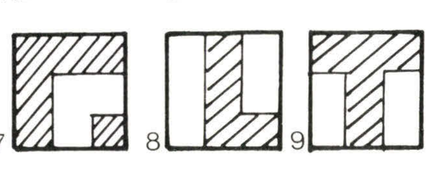
## NOMBRE ÉCLATÉ



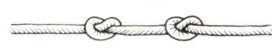
Quel nombre peut-on former en disposant, sans modifier leur orientation, les carrés dans le cadre ?






## RÉGIME ÉQUILIBRÉ



Quatre boîtes de Miam-Miam pour chat coûtent 12 fr plus le prix de trois boîtes de Miam-Miam pour chien. Le Miam-Miam pour chien coûte 20 % plus cher que le Miam-Miam pour chat.

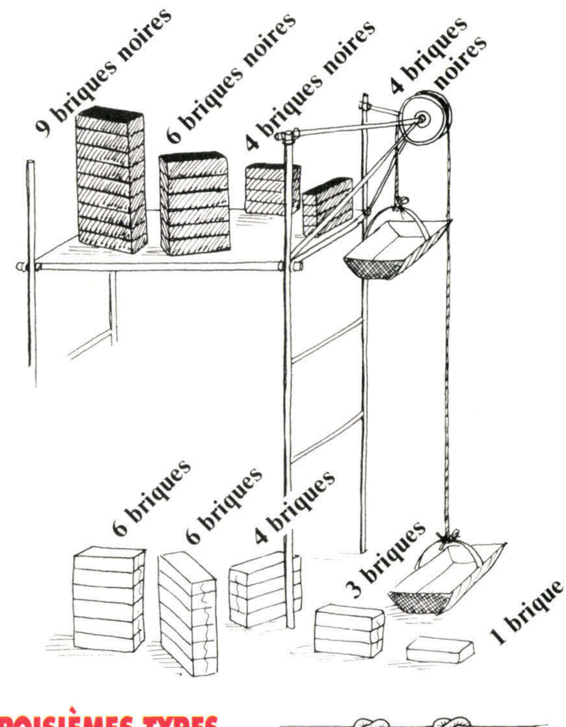
Combien vous en coûte-t-il pour acheter une boîte pour votre minet préféré ?

## 20 BRIQUES SANS TIRAGE



Les briques blanches ont été livrées en bas de l'échafaudage et les briques noires en haut alors que c'était le contraire qu'il fallait faire. Heureusement, la situation peut être rectifiée sans trop de mal en se servant uniquement de la force de gravité.

Comment faut-il procéder, sans diviser les lots de briques, sachant qu'il ne faut pas placer plus de 10 briques dans une corbeille et qu'il faut au moins une brique de plus dans la corbeille du haut que dans celle du bas pour permettre à celle-ci de monter.




## TROISIÈMES TYPES

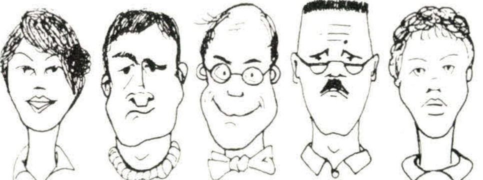
Des extra-terrestres quasi-identiques à des hommes se sont infiltrés dans les groupes de surveillance ! Identifiez-les grâce aux informations qu'un transfuge nous a donné. Il y en a 3 dans chacune des deux premières photos, et deux dans chacune des deux dernières.



**1. Jean Eric Anna Louis Claire**



**2. Louis Sam Claire Eric Sonia**



**3. Sonia Louis Sam Jean Anna**



**4. Claire Eric Sonia Louis Anna**

*Solutions page 86*

**Bernard MYERS**




# Long-courrier

## *Une course effrénée au temps héroïque de l'aviation...*

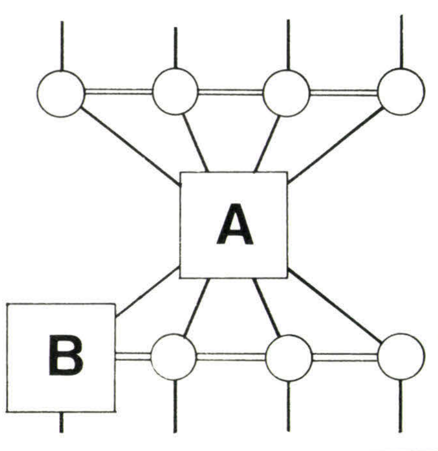
**Nombre de joueurs :**
deux

**Matériel**
**— 1 plateau de jeu ;**
**— 2 pions "avion" par joueur.**

**But**
Etre le premier à faire faire un tour de circuit complet à ses deux avions.

**Règles**
1 - les joueurs choisissent chacun deux avions et les placent sur les points jaunes du départ (banderole).
2 - On tire au sort pour savoir qui commence.
3 - Le premier joueur avance l'un de ses pions d'un point en suivant sa ligne noire, puis c'est au tour de son adversaire, et ainsi de suite.
4 - Un joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses avions par tour (sauf cas particulier - voir paragraphe 6 -) et toujours en avant, sans pouvoir reculer.
5 - Un avion peut être avancé d'un, deux, trois ou quatre points. Cela dépend de la place qu'il occupe sur le circuit :
— s'il est situé sur la banderole, sur un point unique, ou s'il est seul sur une rangée de points (ligne bleue), il ne peut se déplacer que d'un point (voir exemple n° 1) ;
— s'il est situé sur une rangée de points où figurent déjà un ou plusieurs autres avions, il avance d'autant de points qu'il y a d'avions — y compris lui-même — sur cette rangée (voir exemple n° 2).
6 - Lorsqu'un avion parvient sur :
— un point rouge, il se redéplace aussitôt ;
— un point numéroté (1, 2, 3 ou 4), c'est à l'avion qui porte le numéro recouvert d'être déplacé après lui (si les deux avions appartiennent au même joueur, celui-ci joue donc deux fois) ;
— un point vert, il peut être survolé par les autres avions sans que ceux-ci dépensent de point de déplacement (voir exemple n° 3).
7 - Il ne peut y avoir qu'un seul avion par ligne noire. A la suite d'un point vert d'intersection, les joueurs doivent donc prendre garde de ne pas engager un de leurs avions sur une ligne qui n'est pas entièrement dégagée jusqu'à l'intersection suivante; sauf pour la dernière ligne droite commune à tous les avions.
8 - La partie s'achève dès que l'un des joueurs a ramené ses deux avions sur la ligne de départ après leur avoir fait faire un tour de circuit complet.

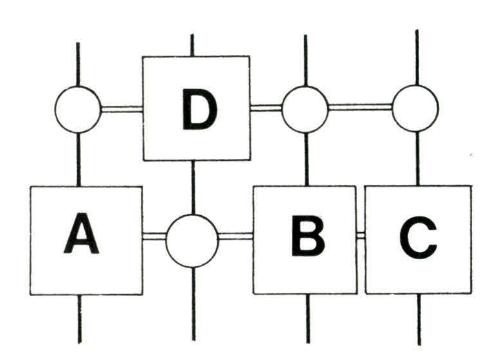
**Pions**



Exemple 1

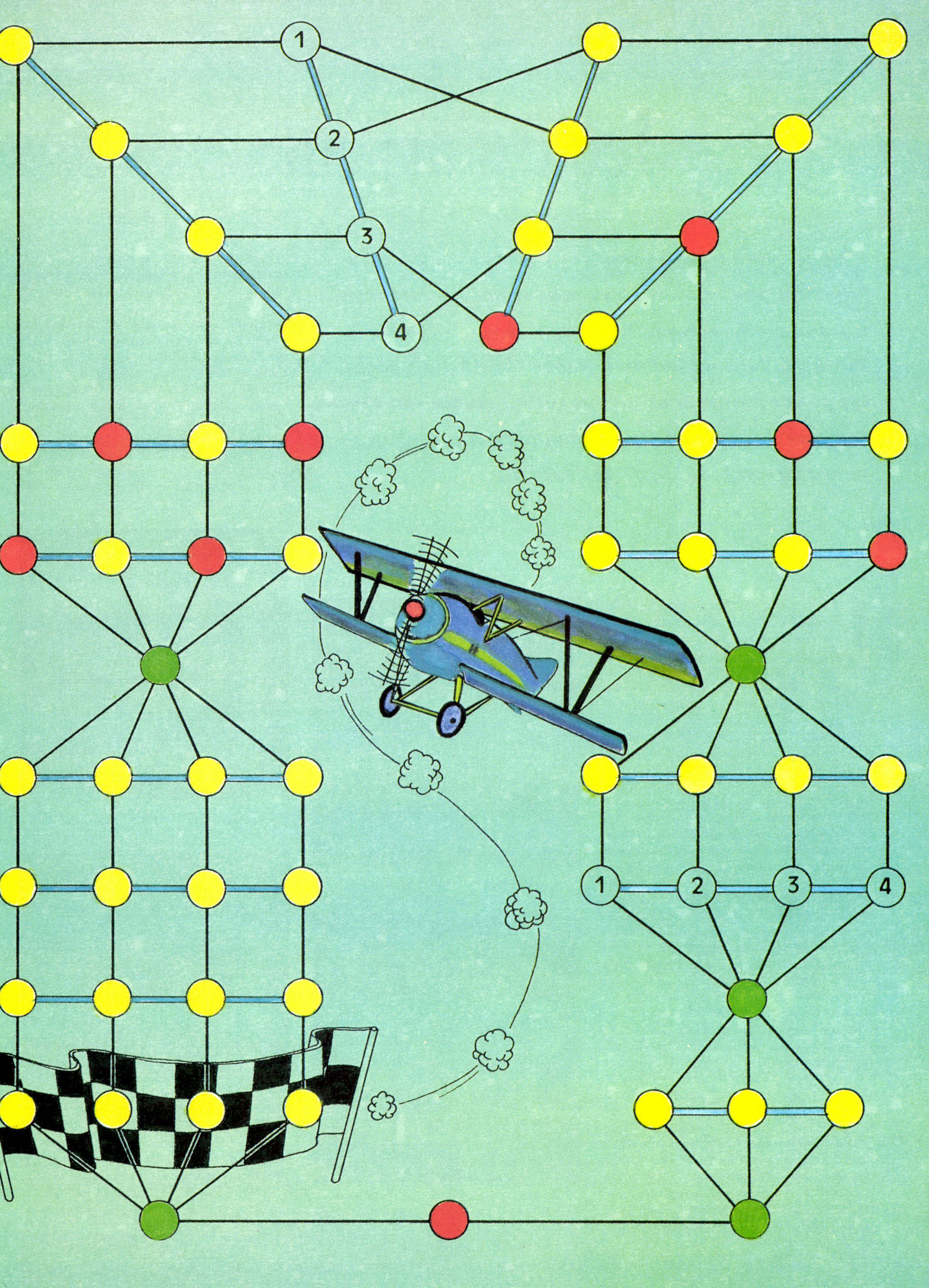
**Exemple 1 a:**
Le pion A est situé sur un point unique, le pion B est seul sur sa rangée de points. Chacun d'eux ne peut donc se déplacer que d'un seul point.

**Exemple 1 b :**
Le pion A est sur un point vert. C'est à B de jouer. En un seul coup, il passe au dessus de A et se rend sur l'un des points de la rangée suivante.




**Exemple 2**
Il y a trois pions sur la même rangée : A, B, C. Le prochain d'entre eux qui se déplacera pourra donc avancer de 3 points. Le pion D est seul : il ne peut se déplacer q .e d'un point.

**Dominique TELLIER**



1
2
3
4
1
2
3
4
Tellier

# Jeux d'argent...

***C'est les vacances. Gardez vos pourboires. Mais ne jetez pas pour autant votre argent par les fenêtres. Gardez plutôt votre petite monnaie pour flamber tactique. Voici un jeu dont le but est simple : posez les pièces blanches et jaunes sur un damier, et chacun son tour de ramasser la monnaie. Bien sûr, vous pouvez aussi jouer avec des billets...***

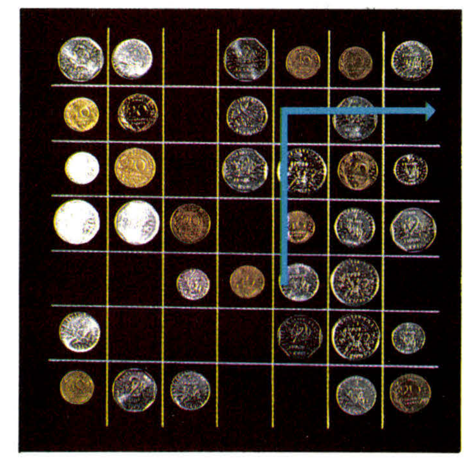
Le jeu anglais de "frog leap" est fondé sur le mécanisme bien connu du solitaire, mais se joue à plusieurs. Il est pratiqué généralement avec 144 pions identiques sur un damier carré de 12 cases de côté. Le nombre de joueurs est théoriquement illimité, mais en pratique le jeu n'est intéressant que de 2 à 6 joueurs, et les parties les plus tactiques sont celles qui n'opposent que deux adversaires.

On commence par placer un pion sur chaque case du damier, puis chaque joueur enlève un pion de son choix. La partie peut alors réellement commencer, chaque joueur à son tour déplaçant un pion comme au jeu de solitaire, en sautant horizontalement ou verticalement par dessus un autre pion, mais n'y est jamais obligé. La partie s'arrête lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, aucune capture ne pouvant être faite. Le gagnant est alors celui qui a pris le plus grand nombre de pions.

Nous vous proposons ici une variante plus riche de ce jeu, le "coin leap". Les pions sont ici remplacés par des pièces de monnaie, de toutes valeurs. Placez aléatoirement vos pièces sur un damier de 7 ou 9 cases de côté, en laissant la case centrale libre. Chaque joueur à son tour déplace ensuite une pièce, qui est prise. Un joueur peut effectuer une "rafle", c'est-à-dire plusieurs sauts consécutifs avec la même pièce. La partie s'arrête lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de jouer, aucune prise ne pouvant plus être faite. Le gagnant est alors celui dont les prises additionnées ont la plus grande valeur.



Disposition initiale (exemple)

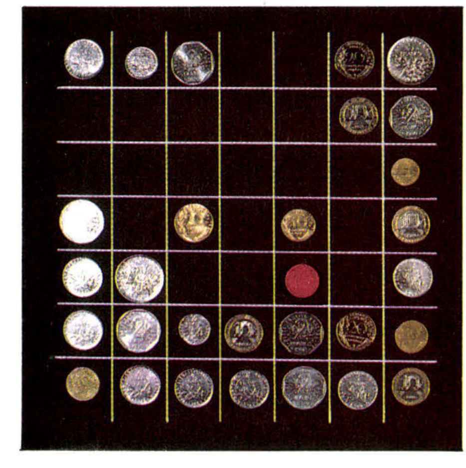


Ce coup rapporte 7 F. C'est le plus rémunérateur possible dans la situation indiquée.

Un autre jeu intéressant est possible sur le même principe. Les pièces sont placées de la même manière, une sur chaque case d'un damier de 7 ou 9 cases de côté. Sur la case centrale est placé un pion. Chacun à son tour déplace ce pion d'une case horizontalement, verticalement ou en diagonale pour se placer sur une case occupée par une pièce, qui est prise. Il est interdit de déplacer le pion vers une case vide. La partie s'arrête lorsque le pion ne peut plus être déplacé, les huit cases qui l'entourent étant vides. Le gagnant est là encore celui qui a pris la plus grande somme d'argent.



Disposition initiale (exemple)



Le joueur qui a le trait peut prendre les pièces de 10 c, 10 F, 2 F et 20 c. S'il prend la pièce de 10 c, il provoque l'arrêt immédiat de la partie et la victoire de celui qui a la plus grande somme d'argent.

**Bruno FAIDUTTI**




## 1er MASTERS D'ÉCHECS DE PARIS

***Un Kasparov vainqueur, un Short magistral, un Kortchnoï héroique et un Lautier bagarreur : le trophée Immopar a tenu ses promesses médiatiques. Les 19 et 20 mai, au théâtre des Champs-Elysées, les échecs sont devenus un sport.***




E. VERDICKT.

# Garry taille un Short

Tic tac, fait la pendule. Clac, fait le presse-bouton. Kasparov gigote, un pion valse. Clac. Tic Tac. Kortchnoï trépigne, le roi tremblote en se posant. Tic. Clac. Toc, fait Kasparov en installant son fou. Clac. Tic Tac. Avec sa main Kortchnoï touille dans le vide avant de se saisir d'un pion, tout en renversant le roi de Kasparov. Clac. Il reste 20 secondes à jouer et Kasparov n'a plus d'ongles à ronger. Tic Tac. Il confond un pion avec une bille et l'envoie rouler de c4 en c8. Tac. Dans le même temps, le roi noir s'écroule sur la colonne a. Tic. Kortchnoï joue et tente de trouver la pendule, tandis que Kasparov veut ramasser le roi. Panique. Bling. Et tombe la pendule. La main de Kortchnoï est déclarée coupable. Il s'est déroulé une demi-douzaine de secondes depuis le début de ce paragraphe...


E. KEA.

*Blitz ! Attention à la pendule.*

Par décision de l'arbitre, ce blitz dramatique s'achève dans un premier temps par une nulle : Kortchnoï est donc qualifié pour la finale du Masters de Paris. Mais Kasparov regimbe sur scène. Et après de multiples palabres, la nulle devient non avenue. Kortchnoï (ou l'arbitre ?) propose de rejouer ce blitz. "Un vrai gentleman" commente Garry. Après deux courtes parties un peu soporifiques, Kasparov décroche enfin sa place pour la finale. La logique est respectée. Mais la morale ? Peut-on changer le règlement en cours de tournoi ? Hum...

Ne faisons pourtant pas la fine bouche, le trophée Immopar, "1er masters d'échecs", s'est révélé passionnant. Et même si quelques puristes ont mégoté devant l'ultra-médiatisation du noble jeu, la majorité du public était ravie par ce combat des chefs.

En match d'ouverture, le citoyen suisse Viktor Kortchnoï rencontre son secondant Olivier Renet. Après une ouverture assez plate (défense française, variante Tarasch), Kortchnoï avec les noirs paraît longtemps s'acheminer vers une partie nulle... jusqu'à ce que son roi s'avance, pépère, vers le souverain adverse démuni. Abandon de Renet.

Kortchnoï aborde la seconde partie avec une ouverture rarissime (une Santessier pour les initiés) qui décontenance complètement le Français à la mèche rebelle. Un cavalier élimine une tour... et tout est perdu. Abandon. "Il a joué comme un kamikaze" commente le vieux maître.

Le second quart de finale, très attendu, oppose le N° 1 français, Boris Spassky, 53 ans, au chéri du public, Joël Lautier, 17 ans. Comme tous les vieux briscards du tournoi, Spassky avec les blancs entame avec une variante désuète pour déstabiliser son adversaire qui rétorque immédiatement avec une défense Est-Indienne agressive - à la Fischer. Mais alors que l'ancien champion du monde connaît ses coups par coeur et simplifie rapidement la position, Lautier perd du temps. Et dans ce tournoi chaque joueur dispose de 25 minutes... Ce ne sera pas assez pour que Lautier puisse espérer une nulle : abandon.

La revanche s'avère vite acharnée et fluctuante (voir encadré). Spassky cesse de dominer de haut l'échiquier et sa blanche crinière se réfugie dans ses paumes. Lautier dodeline de la tête et les jambes frétillent de concert, penché sur la table, la tête au raz des blancs... à l'affût. Les dons de bagarreur du jeune français feront merveille en finale. Une victoire chacun : les deux joueurs sont condamnés à un blitz de départage. Avec les noirs, une nulle suffit pour la qualification ; avec les blancs une victoire est indispensable. Lautier hérite des blancs. "Dans un blitz les nulles sont rares" a-t-il affirmé la veille pendant la conférence de presse. Avec le soutien silencieux du public et celui

des commentateurs dans les casques ("Allez le petit!"), en moins de cinq minutes le jeune loup dépèce le jeu du vieux renard dans une partie où les réflexes priment. Le blitz est presque un jeu d'arcade...

"C'est la vie" soupire Spassky à l'issue du duel. "Bah, c'était un peu une loterie" renchérit Lautier après avoir levé d'un bras vainqueur vers un public ébloui par ce match "physique".

En soirée, Nigel Short le N° 1 britannique affronte le N° 1 américain Boris Gulko. Sans être ennuyeuses, leurs parties sont étonnamment dédramatisées, presque zen, après la tension du blitz franco-français. Les deux protagonistes jouent tranquille, avec des gestes mesurés, en caressant presque la pendule. Avec flegme évidemment, Short joue des positions harmonieuses qui poussent Gulko à la faute dans la première partie. Dans la seconde rencontre, le Soviétique naturalisé américain, semble dominer lorsqu'il commet une nouvelle gaffe en laissant une tour en prise! "J'ai eu de la chance" commentera Short, modeste, à l'issue de la rencontre.

Dans le dernier quart de finale, Kasparov a une revanche à prendre contre l'Anglais Speelman qui l'a éliminé dans un tournoi du même type à Londres en décembre dernier. Avec sa dégaine de jeune savant fou, Speelman est aussi un calculateur prodige qui trouve toujours des coups étonnants. Mais Kasparov ne s'en laisse pas compter et il étrangle le grand Jonathan avec un jeu d'une simplicité "Karpovienne" en provoquant très tôt un échange de dames. Après cette défaite, le Britannique n'obtiendra qu'une nulle : exit Speelman.

Les demi-finales débutent le dimanche, à l'heure du seigneur. Lautier échoue avec les blancs contre un Short qui adopte une défense hollandaise et finit la partie avec deux cavaliers qui viennent titiller le roi blanc. Le Français qui a perdu la qualité, ne peut rien contre les coups précis de l'Anglais : abandon. Avec les noirs, Lautier ne décrochera qu'une nulle. C'en est fini de la finale rêvée Lautier-Kasparov.

Le second finaliste putatif faillit d'ailleurs lui aussi échouer. En noir, Kortchnoï semble jouer ses coups en pilotage automatique et manque de vaincre Kasparov dans une première partie passionnante. Garry s'en tire avec une nulle, mais de nombreux commentateurs jugent qu'avec son avance au temps, Kortchnoï aurait pu tenter le gain. La deuxième partie ne sera pas moins dense, riche, poignante surtout.

Kasparov attaque le roque blanc sur le front Est et Kortchnoï se déchaîne à l'ouest, chaque joueur avance, sans se préoccuper de défendre son camp. La solidité de la position de Kortchnoï oblige Kasparov à se replier. Mais Kasparov puise dans ses ressources, il obtient l'échange des dames à temps et décroche une nulle quasi-miraculeuse.

Après les trois blitz de départage, Kasparov gagne enfin sa place pour la finale et la timbale en même temps : le gagnant empochera 200 000 F, son adversaire "malheureux" 100 000...

Dans sa première partie avec les blancs, Kasparov donne une véritable leçon de stratégie. Il reste longtemps en deçà de la troisième rangée tout en contrôlant l'échiquier. Dans le même temps Short accumule six minutes de retard. Si Kasparov se relâche un peu en finale, Short ne dispose plus d'assez de temps pour tenter la nulle. Et Garry le Grand l'achève sans bavure.

Avec les blancs, Short semble rééditer la même erreur dans la seconde partie en réfléchissant sept minutes sur un coup. Mais quel coup : une tour en G5... qui va finalement désorganiser le jeu de Kasparov. En finale, Short aura récupéré son handicap au temps et même s'il a perdu la qualité, son cavalier

***Suite page 70***

## Lautier bat Spassky !

**Deuxième partie du match. 25' de réflexion à chaque joueur pour toute la partie.**

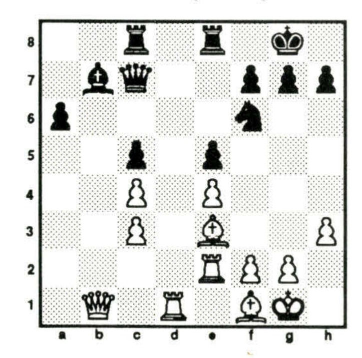
*Défense Vieille-Indienne.*

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 Cbd7 4.Cf3 c6 5.e4 e5 6.Fe2 Fe7

Pouvant se contenter d'une nullité pour se qualifier, Spassky choisit une ouverture vieillote et bétonnée, recette habituelle contre les jeunes talents.

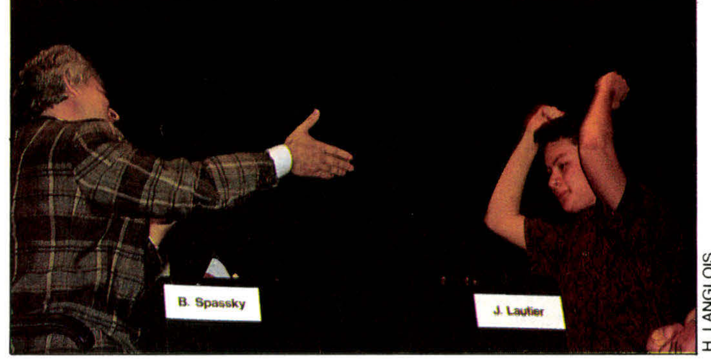
7.0-0 0-0 8.Te1 a6 9.Ff1 b5 10.a3 Fb7 11.h3 Te8 12.Fe3 Ff8 13.Dc2 exd4 14.Fxd4 Tc8 15.Tad1 Dc7 16.Db1 Ce5 17.Cxe5 dxe5 18.Fe3 b4 19.axb4 Fxb4 20.Te2 Fxc3 21.bxc3 c5.

Noirs : Spassky



Blancs : Lautier

A ce moment les supporters de Joël Lautier, nombreux dans les gradins, sont plutôt inquiets : les pions blancs ne sont pas beaux à voir alors que les noirs ont un pion en a6 apparemment promis à un avenir radieux. Pourtant le jeune Français va démontrer la force latente de ses deux Fous et, à la force du poignet, retourner la situation. Une illustration de la force de caractère de Lautier.




H. LANGLOIS

22.f3 Tcd8 23.Ted2 Txd2 24.Txd2 Cd7 25.g3 a5 26.h4 Fa6?

Une grave perte de temps. Il vaut mieux mettre ce Fou en c6.

27.Da2! Fb7 28.Fh3 Fc6 29.Da3! a4

Les noirs ne peuvent tout défendre : 29...Da7 30.Td6! (mieux que 30.Fxd7) Tc8 31.Fxc5!

30.Fxc5 g6 31.Fd6 Da7+ 32.c5 Rg7 33.Ff1 f5 34.Fd3 Cf6 35.exf5 e4

Spassky trouve une contre-attaque qui sera à deux doigts d'aboutir.

36.fxe4 Cxe4 37.Fxe4 Txe4 38.c4! gxf5 39.Tb2 Da5?

Le coup juste est 39...Df7! et l'incertitude règne.

40.Tb4! Rf7

40...Txc4? 41.Da1+! et 42.Txc4

41.Dc3 Rg6

Il faut parer 42.Tb7+! et 43.Dxa5.

42.Ff8! Da7 43.Tb6 44.h5+! Rxh5

44...Rg5 perd aussi à cause de 45.Dd2+! Rxh5 46.Dh2+! etc.

45.Txc6! Txc6 46.Df3+ Rg5 47.Dxc6 a3 48.Dh6+ Rg4

Pour contenter les spectateurs novices, Spassky continue et va leur montrer un vrai mat.

49.Df4+ Rh3 50.Dh4 mat.

**N.G.**

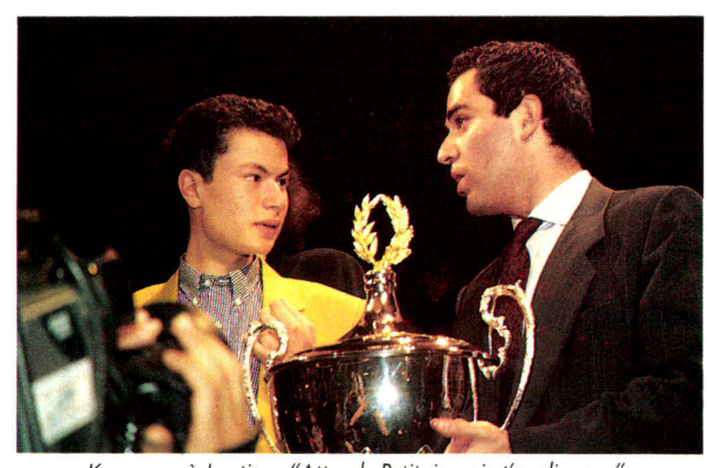



méne une guérilla beaucoup plus efficiente que le fou de Kasparov qui ne contrôle rien. Après des échecs au roi en rafale, Short gagnera finalement cette partie: nouveau blitz !

Avec panache, Kasparov choisit les blancs : il est condamné à la gagne. Le tensiomètre atteint son maximum dans les tribunes. Il reste 30 secondes à Kasparov pour mater Short. Il y parvient en beauté.

Outre le chèque, super Garry hérite d'une hénaurme coupe à faire pâlir Maradona, portée par deux jeunes filles en simili-Chanel. Mais à cette cérémonie de remise des prix, c'est papy Kortchnoï qui reste vainqueur à l'applaudimètre. "Ce n'est pourtant pas du football !", répond le vieux dissident au public déchaîné. Qui sait, Viktor ?

**Eric Ar Braz**


E. VERDICKT.

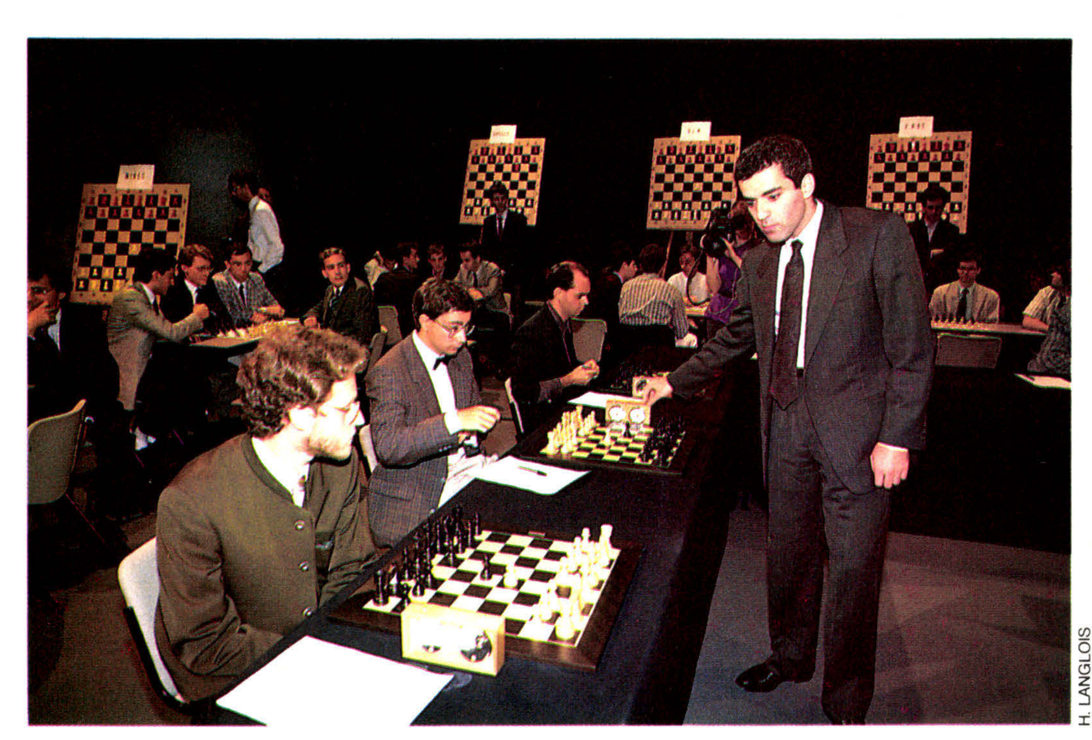
*Kasparov à Lautier : "Attends Petit, je vais t'expliquer..."*

## Résultat

**Finale :** Kasparov bat Short 2-1 (après blitz de départage).
**Demi-finales :** Short bat Lautier 1,5-0,5 ; Kasparov bat Kortchnoï 2,5-1,5 (après trois blitz de départage) ;

# Kasparov face aux Grandes écoles

Il a vraiment une démarche de tueur. Ni bestiale, ni brutale... non, il se confonderait plutôt avec un as de la gachette qui déambule dans une rue du FarWest, une boule de nerfs, la passion rentrée, les bras légérement ballants, prêts à dégainer. Ça y est, il a choisi sa victime. Il pose ses deux mains face à l'adversaire et s'installe aux frontières de l'échiquier comme un sprinter dans ses starting blocks. Un long regard sur la position, un bref coup d'oeil à l'étudiant qui se décompose... et le masséter qui bat la mesure. Enfin, il tire. Et enchaîne sur une demi-douzaine d'échiquiers six coups mortels. Ambiance !


H. LANGLOIS

Kasparov en simultanée, ça vaut le déplacement. Quelques centaines d'étudiants l'ont bien compris en venant supporter, le 18 mai au CNIT, les équipes des Grandes écoles face au maître qui sait aussi se transformer en bête de scène. Formule originale pour cette démonstration, puisque chaque école présente une équipe de cinq joueurs. En tout, 45 cerveaux répartis en neuf équipes viennent affronter Kasparov à la pendule : Télécom Paris (les organisateurs), Ulm, Supélec, Sup aéro, Ponts, Centrale, Mines Paris, HEC, X, (l'ENA s'est dégonflée).

Facile de jouer en équipe un sport solitaire ? Pour le meilleur joueur du monde, c'est plutôt un désavantage : "Jouer aux échecs, c'est savoir prendre des décisions seul". Mais en fait la plupart de ces adversaires ont bien potassé leur examen. On a étudié les dernières parties de Kasparov, et mis à jour ses variantes. Le système est au point le jour J.

Un joueur seul face à Kasparov vient consulter son team après chaque coup. Et ça fonctionne. Ce sont les organisateurs, Télécom Paris, qui réussissent à pousser le champion du monde à l'abandon en adoptant une technique très Karpovienne (voir encadré). Centrale est sur le point de rééditer le même exploit. Mais l'équipe fait une erreur grossière en fin de parcours. Ils ont un coup gagnant en plaçant une tour en G8 : ils ne le voient pas et préfèrent tenter un malheureux et inutile échec au roi. Garry s'empresse alors de les mater.

Résultat des courses : après trois heures intenses, Kasparov gagne par neuf victoires

à une. "On a eu beaucoup de mal à respirer", commentent les X et HEC. "On n'a pas compris grand- chose à la partie" résume Sup Aéro.

**E.A.B.**

---

# La victoire des Télécom

**1h30 de réflexion à chaque joueur pour toute la partie.**

*Défense Est-Indienne. Variante Averbakh*

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7

Il y a deux ans Kasparov a délaissé la Défense Grnfeld (3...d5) pour adopter cette Est-Indienne qui laisse les blancs occuper le centre.

4.e4 d6 5.Fe2 0-0 6.Fg5

Le coup constitutif de la Variante Averbakh, du nom d'un grand-maître soviétique dont la renommée, paradoxalement, est surtout dû à sa connaissance des fins de partie.

6...c5

La réponse habituelle, alors que 6...e5 n'est pas bon à cause de l'échange en e5 suivi de l'échange des dames et du saut du Cavalier sur d5. 7.d5 a6 8.a4 e6 9.Dd2 exd5

10.exd5

Claude Wagner, ex-espoir des échecs français et leader de l'équipe des Télécom, m'avoua après la partie : "j'avais préparé ce coup super-solide pour énerver Kasparov qui ne peut, titre mondial oblige, se contenter d'une partie nulle." L'autre façon de reprendre, 10.cxd5, transpose dans les complications de la Défense Benoni.

10...Da5

Avec l'idée de compliquer par 11...b5 en profitant du fait que le pion a4 est cloué.

1.Tc1 Te8 12.Cf3 Fg4 13.0-0 Cbd7

Le début timide des blancs a permis à Kasparov d'obtenir l'égalité, sans plus.

14.Df4 Db6 15.h3 Fxf3 16.Fxf3 Te5 17.Dg3 Dxb2?!

Kasparov sous-estime à la fois la force du coup blanc qui va suivre, et celle de ses adversaires. Le coup 17...Ff8, pour protéger d6 et pouvoir enlever la Tour en cas de 18.Ff4, maintenait l'équilibre. Le champion du monde à l'idée, trop optimiste, de sacrifier la qualité. 18.Ff4 Tae8 19.Fxe5 Txe5 20.Fg4! Cxg4 21.Hxg4 h5? Nouvelle erreur de Kasparov (il était pressé par le temps sur cet échiquier) qui laisse une Tour blanche s'infiltrer en b7. La prudence exigeait 21...b6 ou 21...Db6. 22.Tb1 Da3 23.Txb7 Cf6 24.Ce4! Le coup que Kasparov dut oublier. Si les noirs échangent les dames, leur finale est sans espoir. 24...Dxa4 25.Cxd6 Cxg4 26.Txf7 Da5 27.f3! Te3? 27...Dc3 résistait un peu plus.

28.Txg7+!

Gagnant une pièce.

28...Rxg7 29.Df4! Abandon.

**N.G.**

---

## CHAMPIONNAT DE PARIS

# Pinter fait son cirque

***A l'Open de Paris, le niveau monte, les prodiges perturbent l'ordre échiquéen ; et c'est un Hongrois qui rafle la mise.***

Le Championnat de Paris, désormais ouvert à toutes les régions et tous les pays, a encore progressé en force et en nombre : quinze grand-maîtres, autant de maîtres internationaux et 87 joueurs possédant un classement international (sur 93 !) se sont affrontés dans ce Tournoi principal. Seul absent de marque : Joël Lautier.

Après quatre rondes les Soviétiques Anatoly Vaiser et Lev Psakhis (tout juste émigré en Israël) étaient les seuls à avoir tout gagné. Leur rencontre de la cinquième ronde a causé la sensation : elle n'a pas duré vingt minutes ! Psakhis a offert, par une bourde terrible dès le quatorzième coup, la possibilité à Vaiser de prendre un point d'avance. Opposé alors avec les pièces noires au Hongrois Pinter, le Soviétique a pris des risques avec une variante douteuse de la Défense Hollandaise et s'est incliné après la perte d'une pièce peu avant le quarantième coup.



H. LANGLOIS

Ce regroupement en tête ne s'est interrompu qu'après la septième ronde quand un autre Soviétique, Serguei Smaguine, est parvenu, seul, à totaliser six points. Hélas pour lui, le tombeur du leader, j'ai nommé Jozsef Pinter, est passé par là. Irrésistible avec les pièces blanches, celui-ci a battu en brèche sa Défense slave, prenant résolument le commandement avant la dernière ronde.

Le Hongrois avait à surmonter un obstacle important : c'est avec les pièces noires, et face au favori du public et des médias, un prodige de quinze ans, Gata Kamsky, qu'il dût jouer la partie décisive. Champion d'URSS Junior avant d'avoir quatorze ans, Gata Kamsky est en effet plus fort que Kasparov ou Lautier au même âge. L'an dernier, son père et lui avaient profité d'un tournoi à New York pour demander l'asile politique aux USA.

Gata Kamsky est très calme. Trop calme. Avec les blancs, il a adopté une ouverture trop prudente pour poser le moindre problème à Pinter. Au quarantième coup il s'est rendu à l'évidence et a accepté, en faisant nulle, de laisser Pinter gagner le tournoi. Consolation : Kamsky a accompli ainsi sa dernière norme de Grand-maître international, titre qui lui sera remis en même temps qu'à Lautier.

De la meute qui suivait Pinter, seul l'Allemand de l'Ouest Éric Lobron est parvenu à le rejoindre. Avec cinq victoires et quatre nulles, sans défaite, le succès de ces deux joueurs est mérité et logique.

Le classement du Principal, les ex-aequo étant dans l'ordre du départage à la performance Elo réalisée :

1 - J. Pinter (Hongrie) et E. Labron (RFA), 3 - Vaiser (URSS), Smaguine (URSS), Razuvaiev (URSS), Kamsky (USA), Chirov (URSS), Lanka (URSS) et Conquest (GB) 6,5 ;

10 - Dorfman (URSS), Spraggett (Canada), Psakhis (Israël), Adorjan (Hongrie), Andruet (France), Murey (France), Vandevoort (Belgique) et Christina Foisor (Roumanie) 6 pts.

A 5,5 points on trouve Manuel Apicella (Clichy) qui, premier des licenciés en Ile de France, est Champion de Paris 1990.

**Nicolas GIFFARD**


H. LANGLOIS

# Karpov en France

Il est passé par ici avant de repasser par là. A Belfort, il a joué une simultanée contre (notamment) Jean-Pierre Chevénement. A Lyon, il a fait du repérage pour visiter les salles où pourraient se dérouler le Championnat du monde et quelques villas pour se loger avec sa suite. Et à Fontainebleau, le Vice-Tsar de toutes les Russies a été fêté comme une vraie star par le microcosme échiquéen de la banlieue Est.

Anatoly Karpov n'a certes pas chômé pendant son tour de France. D'une conférence de presse à l'autre, il a regretté (à Lyon) que le prochain championnat du monde commence sur les rives de l'Hudson, pour s'achever entre Saône et Rhône, avant de préciser (à Fontainebleau) qu'il n'est jamais agréable d'interrompre un match.

A Fontainebleau, le challenger de Kasparov nous est apparu souriant, affable, détendu, presque charmeur... comme s'il cherchait à combler son handicap médiatique qui le sépare de l'autre K, chéri des médias. C'est d'ailleurs lorsque l'on aborde le sujet épineux de Garry, que l'aimable Anatoly délaisse sa gentillesse coutumière pour adopter une langue reptilienne : "Kasparov ? Comme homme, j'ai mon opinion soutenue par beaucoup d'autres... qui n'est pas très favorable. Mais ce serait une longue conversation qui pourrait durer toute une après-midi.

Karpov devrait revenir une dernière fois en France du 4 au 10 août, avant le Championnat du monde. Si vous désirez l'embaucher pour une simultanée, contactez son manager (1) ! Et rassurez-vous, il lui arrive même d'octroyer des nulles. Un gosse de huit ans en a obtenu une contre lui en mai dernier à Lyon...

(1) Jean-Paul Touzé. Belfort-Echecs. 13, avenue André Boulloche. 90300 VALDOIE. Tél. : 84 21 52 80. ■

**BRIDGE**

# Simultané mondial Epson : Records en tous genres

85 000 bridgeurs dans 94 pays et plus de 2 500 villes ont participé au 5ème tournoi simultané mondial Epson, le 8 juin dernier. Une participation qui frise le record atteint l'an dernier dans cette même épreuve.

Cette année le Simultané avait toutefois pris quelque hauteur : il était organisé en collaboration avec la Fédération des grandes tours du Monde, et certains tournois se situaient dans des tours prestigieuses comme la Tour Eiffel à Paris ou l'Empire State Building à New York. Du coup, Antenne 2 s'intéressa à l'événement et diffusa tout au long de la journée bon nombre de reportages dont des directs avec Tokyo, Moscou, Rotterdam, Londres, New York et Montréal.

A la Tour Eiffel, quartier général de la manifestation, on notait, parmi les participants, quelques sportifs célèbres : Marielle Goitschel, Philippe Boisse, champion olympique d'escrime, ou encore des hommes d'affaires comme Antoine Bernheim (Euromarché) ou Jean-Louis Descours (Groupe André). Toutefois, là, la victoire n'a pas échappé aux champions du monde de bridge, Michel Lebel et Philippe Soulet (avec plus de 69%). Ils n'avaient pourtant pas joué ensemble depuis cinq ans.

Une telle moyenne ne permit cependant pas à Lebel-Soulet de figurer parmi les 100 premiers ! Pour gagner, il fallait, en effet, réaliser 19 % de mieux qu'eux, soit 88,54 % très exactement ! Ce fut le score réalisé par les Danois Lupan-Godfredsen, à Copenhague. Une moyenne vraiment insolente, qui discrédite quelque peu le côté "sportif" de ce tournoi. Jugez plutôt : sur les vingt-quatre donnes qu'ils ont disputées, trois seulement leur ont valu une note inférieure à 80 %. De quoi faire enrager M. Wan Li, président du Parlement chinois, (et ancien vice-Premier ministre), qui avec son partenaire M. Rong Le Di, cadre au Ministère des sports, s'est fait souffler la victoire malgré la moyenne toute aussi ahurissante de 83,79 %.


*Soulet-Lebel : Le grand retour ?*

On notera que les Chinois étaient particulièrement en verve cette année - 6 000 ont participé à ce Simultané - en réussissant à décrocher cinq places parmi les dix premières. Étonnant, non ?

Les premiers Français, André Lahaxe et Georges Fournier, de Beaulieu sur Mer, sont 8èmes avec 77 %. Détail : ils sont tous deux en 3ème série Promotion.

**Guy DUPONT**

**ÉCHECS**

# Lille aux Échecs

Les 11, 12 et 13 mai, les étudiants de l'I.D.N. ont organisé à Lille le troisième "Lille aux échecs". Parallèlement à un tournoi européen inter-grandes écoles, remporté par le hollandais Teun Van Der Vorm et l'équipe de Nottingham, se sont déroulées de nombreuses animations.

Les deux parties vivantes jouées par les meilleurs joueurs locaux avec des enfants de maternelle en guise de pions ont été perturbées par une météo peu généreuse. Ce n'est pas sans raison que les parties vivantes en plein air sont une spécialité italienne. Les spectateurs se sont donc rabattus sous les chapiteaux où le club de Shogi lillois, qui compte quelques uns des meilleurs joueurs français, initiait de nombreux curieux à ce divertissement quelque peu ésotérique.

Le lendemain, sous un soleil enfin au rendez-vous, les trois soeurs Polgar, Zsofia, Judith et Zuzsa se livrèrent de bonne grâce à l'exercice périlleux de la triple simultanée (ou doit-on dire la simultanée en simultanée, avec le sourire !), concédant quelques points ici et là.

Le dimanche, pour clore en beauté, Kasparov ne concéda pas une seule nulle dans la simultanée qu'il joua contre les vainqueurs du tournoi inter-écoles et quelques joueurs locaux.

Le soir, l'ogre de Bakou regretta dans une allocution que la politique ressemble trop souvent au jeu d'échecs, comme le montre le sort des pions sacrifiés que sont les pays baltes. Je profitai du cocktail qui suivit pour offrir à Gary Kasparov un exemplaire de "tempête sur l'échiquier", avec une traduction en russe. A demi absents, les organisateurs révisaient mentalement leurs premiers cours de hongrois en rêvant au lumineux sourire de Zsofia Polgar...

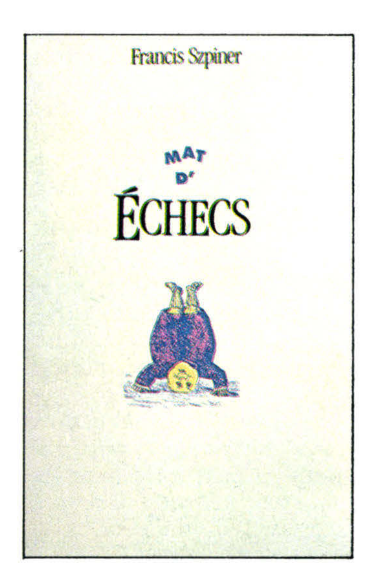
**Bruno Faidutti**

# Nouveautés à lire

■ ***Mat d'échecs*** de F. Spizner (Balland, 79 F)

Un texte poétique et plein d'humour qui fera regretter à certains de ne pas savoir jouer aux échecs : Francis Spizner (avocat et auteur d'*une affaire de femmes*) nous livre ses premiers émois devant les armées de bois, sa rapide descente dans "l'enfer du jeu", ses émotions d'amateur éclairé. On se régale à le dévorer, pour tout savoir des manies et des tics des "mats d'échecs" !

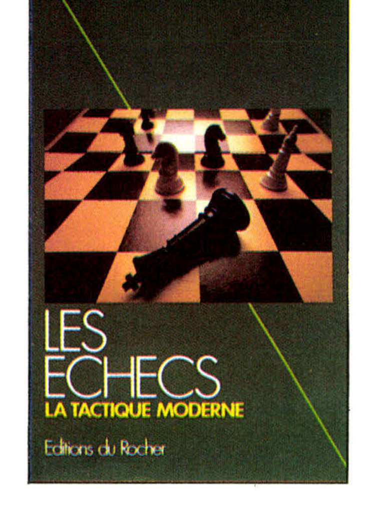
Les puristes s'offusqueront peut-être de certaines digressions pacifistes : "le monde converti aux échecs: les chefs d'État ne feraient plus la guerre". Tout l'art de Spizner est de montrer que les soixante-quatre cases renferment le monde entier : l'apartheid (blancs contre noirs), la guerre, la démocratie, la vie quoi ! Un petit livre drôle et parfois touchant. En tout cas diablement efficace.




■ ***Les échecs, la tactique moderne*** de N. Giffard (Le Rocher, 78 F)

Un dessin vaut mieux qu'un

*Suite page 74*




long discours : pour vous faire découvrir la tactique moderne, Nicolas Giffard propose plus de 300 parties issues de compétitions modernes. Il s'agit à chaque fois de découvrir le "coup gagnant" : pas forcément le mat, mais le coup qui assure la victoire... De difficulté croissante, ces exemples sont tous commentés en fin d'ouvrage. 150 pages pour vous mettre dans la peau d'un champion au moment décisif d'une partie. Accessible aux débutants, à qui l'on conseillera d'avoir à leurs côtés un jeu sur lequel reproduire les parties.

### ■ chez Marabout

***Les réussites les plus passionnantes*** de P. Berloquin, un titre qui se passe de commentaires. Du même auteur (prolifique), ***testez votre vraie personnalité.*** Testez votre humeur, votre adresse... Avec ***100 jeux et casse-tête,*** vous pourrez tester votre intelligence ! Enfin, P. Berloquin n'oublie pas les scrabbleurs avec ***100 jeux pour se perfectionner au Scrabble.*** D. Arcaini s'intéresse, lui, aux juniors et leur propose ***100 jeux junior n° 8 :*** des labyrinthes aux coloriages en passant par les jeux de points.

# Programme de vacances

**GAEL** (Groupe d'animation, d'éducation et de loisirs) organise pour la sixième année consécutive un stage multijeux en juillet et en août dans le Vercors. Au programme : "Grands classiques", jeux de société, jeux de simulation, jeux de rôle, fonderie et peinture de figurine, Grandeur Nature Médiéval Fantastisque, Killer, murder party, informatique ludique... et des cours d'escrime pour les adeptes de Grandeur Nature.

En Juillet, le stage dure trois semaines et il est réservé au moins de 18 ans (tarif : 4300 F). En Août, on peut venir en famille de une à trois semaines ; tarif : 2300 F une semaine, 4300 F pour deux semaines, 5300 F pour trois semaines. Bronzez ludique !

*Renseignements et inscriptions : GAEL. J.P. Boillon. 12, rue du Boeuf. 69005 Lyon. Tél : 78 38 25 41 - 78 37 92 78.*

Retenez la date sur vos tablettes.

*Renseignements : Mairie de Parthenay. Tél: 49 94 03 77.* ➤

**L'AFVL** (Association française de vacances ludiques) organise pour la troisième année un camp d'adolescents dans l'Ariège. En plus des activités traditionnelles (randonnées, équitation...), vous pourrez jouer à Blood Bowl, JDRTM, Cthulhu, Warhammer, Légendes Celtiques, Runequest, Civilisation, Supergang, et bien d'autres. Ce camp ludique se tiendra à Vicdessos, du 8 au 29 juillet.

*Renseignements : F. Decamp, AFVL, 38 avenue Louis Wallé. 94470 Boissy Saint Léger. Tél : (1) 45 69 77 76.*

**FLIP 90,** comme chaque année, la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) va vivre un rythme ludique. Du 7 au 15 juillet, le FLIP 90 (Festival ludique international de Parthenay) transformera la cité poitevine en un gigantesque plateau de jeux. Les amateurs d'échecs ou de belote pourront cotoyer les accrocs des jeux grandeur nature ou les aficionados de Pictionary.

# Calendrier

## JUILLET

### Backgammon

**5-8 :** Ile de Man (GB)
**13-15 :** San Remo (Italie)
**16-22 :** Monte-Carlo

### Bridge

date non précisée : Neumunster (RFA). Championnat d'Europe.
(1) 47 38 24 40

### Échecs

**29 juin-7 juillet :** Marseille, Tournoi de Grands Maîtres, Opens internationaux A et B (moins de 2000 Elo)
81 51 01 26 (F.F.E.)

### Go

**1er-15 :** Senillac, stage
**3-10 :** Kazan (URSS), croisière sur la Volga
**22-4 août :** Vienne (Autriche), championnat d'Europe
(1) 39 56 39 04 (F.F.Go)

### Grandeur Nature

**28-29 :** Mens en Trièves. Médiéval-fantastique organisé par l'association "Au bonheur des Striges"
76 26 19 96
**30 juin-1er juillet :** St-Jean-aux-Bois (Oise), "La clé des coeurs" organisé par Balanoï
(1) 43 58 53 94 ou
(1) 42 54 47 92 Balanoï
**30 juin-1er juillet :** forêt de Fontainebleau, "Le vent des promesses" organisé par Clepsydre
(1) 60 12 11 92 (M. Lyonnet)

### Scrabble

**13-15 :** Festival de la Côte d'Azur
**09-15 :** Festival des jeux de lettres aux Arcs
(1) 47 88 57 12
**29-5 août :** Festival de Val Thorens
(1) 43 80 40 36 (F.F.Sc)

### Tarot

**29 juin-7 juillet :** La Gerche de Bretagne. 7ème festival d'été
99 96 48 20 (M. Grasse)
**7-22 :** Turquie, festival d'été.
(1) 42 76 57 17 (M. Lacroix)
**21 :** Port-la-Nouvelle (Aude)
68 48 12 79 (M. Landry)

### Tous les jeux

**7-15 :** Parthenay. Festival International Ludique, édition 90
49 94 03 77 (Mairie de Parthenay)

## AOUT

### Bridge

**31-15 septembre :** Genève, Championnats du monde
(1) 45 20 67 21 Comité organisateur du Championnat

### Dames

**4-17 :** Chartes, 50ème championnat de France organisé par l'association Jeanne d'Arc et la FFD
37 34 57 11 ou 37 22 81 29
**20-25 :** Dijon, deuxième tournoi international
80 66 54 38 (M. Lobreau)

### Échecs

**15-30 :** Angers, championnat de France
81 51 01 26 (F.F.E.)

### Go

**4-12 :** Bodajk (Hongrie), stage d'été
(1) 39 56 39 04 (F.F.Go)

### Grandeur Nature

**20-4 septembre :** Irkoutsk (URSS) et sa région, séjour comprenant un Grandeur Nature de trois jours Les Cataphyles Associés, BP 48, 94521 Gentilly Cedex

### Othello

**Fin août :** stage d'été, dates et lieux non précisés
(1) 39 53 64 73 (M. de La Boisserie)

### Ordinateurs

**15-21 :** Londres (GB), deuxième Olympiade des jeux de stratégie sur ordinateur
19 44 01 624 5551

### Scrabble

**25-1er septembre :** Festival du Touquet
(1) 43 80 40 36 (F.F.Sc)

### Tarot

**4-18 :** Boulouris (Var), festival de la Côte-d'Azur
(1) 42 76 57 17

## SEPTEMBRE

### Othello

**1er-2 :** International de Paris
(1) 40 26 57 69 (F.F.O)

### Scrabble

**16 :** Colmar
(1) 43 80 40 36

# Résultats

## ECHECS ECHECS

*Open de Lyon*

**1** - Thorsteins (Islande) et Santo Roman (France) 7 pts/9 ;
**3** - Petursson (Islande), Vehi Bach (Espagne), Suba (G-B.), Fischer (RFA), Roeder (RFA) et Gallagher (G-B.) avec 6,5 pts... 76 participants.

### Championnat de France des jeunes à Belfort

**Junior :** Jean-Marc Degraeve (Auxerre) ;
**Cadet :** Eloi Relange (Caïssa Paris) ;
**Minime :** Roger Nizard (Créteil) ;
**Benjamin :** Bauer (Freming) ;
**Pupille :** Adrien Leroy (Bagneux) ;
**Poussin :** Steve Minet (Bagneux).

### Féminin

**Junior :** Sandrine Castaing (Montpéroux) ;
**Cadet :** Peggy Letheux (Fécamp) ;
**Minime :** Cybele Husson (Toulon) ;
**Benjamin :** Gaelle Pilardeau (Bogny-sur-Meuse) ;
**Pupille :** Candice Ménozzi (Paris) ;
**Poussin :** Hélène Bertrand (Bischwiller).

### Tournoi de Torcy-Val-Maubuée

**1** - Kortchnoï (Suisse) et Strikovic (Yougoslavie) 7,5 pts/9 ;
**3** - Lanka (URSS), Chirov (URSS), Svechnikov (URSS), Lupu (Roumanie) et Apicella (France) 6,5... 64 participants.

## SCRABBLE SCRAB

### CHAMPIONNAT DE FRANCE DE A ISSY

*Top sur 4 parties 3737*

**1** - Patrick VIGROUX : 3671
**2** - Pascal FRITSCH : 3656
**3** - Hervé MOLLARD : 3649
**4** - Serge ÉMING (2) : 3608
**5** - Kay MOMAL : 3607

## TAROT TAROT TAR

### Championnat de France

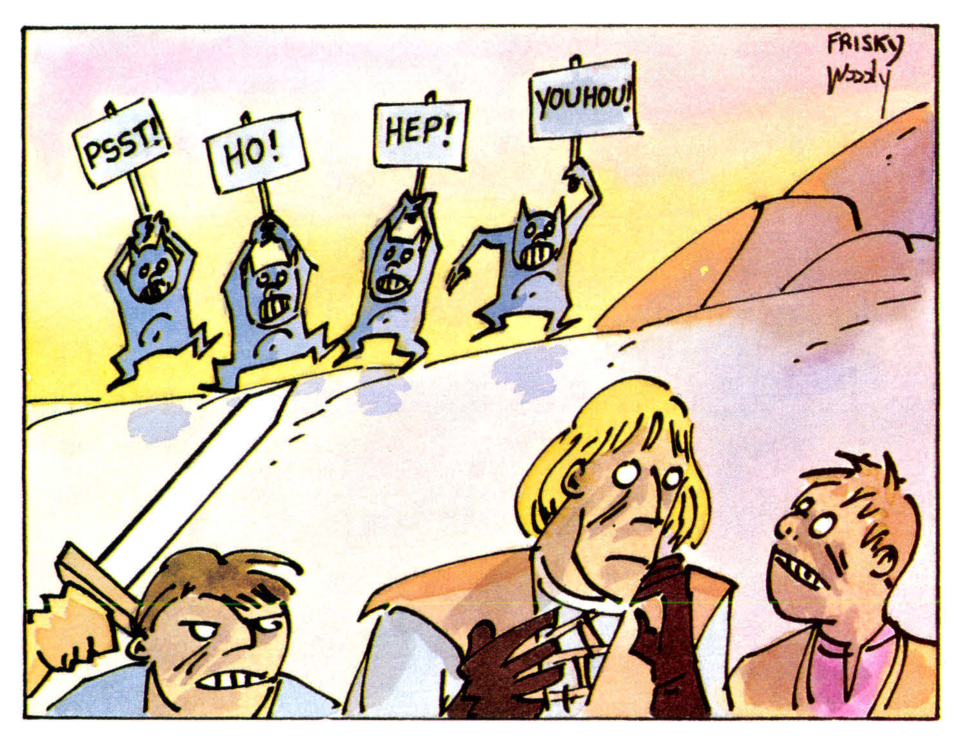
**Championnat par séries - Nice**

**1ères séries :**
**1** - Bernard Coulombe (IdF)
**2** - Lionel Ducard (Bourg.)
**3** - Marc Lebouc (Bre.)

**2èmes séries :**
**1** - André Gasche (Als.)
**2** - J-P. Mismacques (IdF)
**3** - Michel Martin (IdF)

**Espérances :**
**1** - Christian Linard (Bourg.)
**2** - Pierre Palou (Lang.-Rous.)
**3** - Daniel Corsini (Pro-C. d'azur)

**Championnat open individuel - Dinard**
**1** - Marc Lebouc (Bre.)
**2** - Jacques Pouzadoux (P. de loire)
**3** - Christian Baldacchino (M.Pyr.)




# Soyez bref !

**Et voilà, les joueurs ont encore trainé, et ils n'ont pas fait un quart du parcours prévu... A ce train là, on n'en finira jamais. A moins de trouver un raccourci !**

Ô combien de joueurs, combien de maîtres de jeu, sont partis le matin vers des terres lointaines... et sont arrivés pas très loin de leur point de départ ? Quelle ignoble frustration que de voir traîner une aventure, à cause d'irréductibles tatillons, de querelles stériles, de discussions venimeuses sur des points de règles, d'interminables combats contre l'Orc-qui-ne-veut-pas-mourir, ou de raids dévastateurs au bistrot du coin... Un cauchemar.

Aussi le Maître doit-il se préparer à aménager son scénario afin d'éviter les fausses routes et les temps morts qui lassent les joueurs et tuent le plaisir de jouer.

Vous êtes le Maître, c'est vous qui décidez. Bien souvent, vous avez conçu l'aventure que vous proposez, ou vous avez au moins bien lu le scénario que vous utilisez. Vous connaissez donc les tenants et les aboutissants de chaque séquence de jeu. Vous en maîtrisez les ficelles. Et si votre but n'est pas d'intervenir pour "corriger" le comportement des joueurs qui jouent mal, vous devez un peu surveiller leur liberté.

Certains diront : "Oui, mais si le joueur veut faire une bêtise, laissons-le-faire, le MJ est un animateur, pas un garde-chiourme". Bon, il ne s'agit pas de faire rentrer les joueurs dans les donjons à coup de pied dans les hauts de chausse. Mais d'éviter à une équipe entière de traverser un désert (vide, rien dedans, nichts, que dalle) de 895 kms de large parce qu'un idiot ne sait pas lire une carte. Saisissez-vous la nuance ? Vous serez le berger de votre troupeau, un berger patient, mais dont le chien ramènera les brebis sur le chemin de l'aventure sans leur mordre les mollets.

Pour éviter cette "traversée du Désert", il conviendra de créer ex nihilo un indice destiné à faire comprendre aux joueurs qu'ils se gourent. Ces indices pourront prendre des formes variées : simples "bornes" (panneaux indicateurs, pour le vingtième siècle, calvaires ou pierres gravées pour les autres périodes...) ou personnages animés... des meilleures intentions. Un marchand innocent remettra les PJ sur la bonne route ("où allez-vous donc, Messeigneurs ?"), les prendra éventuellement en stop dans sa carriole (ou dans sa Jaguar Type E), pour regagner un peu de temps. Un signe magique surgira éventuellement dans les endroits où les marchands ne vont pas.

Et si vraiment les joueurs s'obstinent, un marais infranchissable leur fera faire demi-tour. Non mais. Arrangez-vous pour que la présence des "bornes animées" soit sans ambiguïté. Non pas que leur vie soit précieuse, mais pour que les joueurs se doutent qu'ils font fausse route.

A l'intérieur d'un donjon, ou de tout autre endroit "à plan fermé" composé de pièces, de couloirs et de passages secrets, il est plus difficile de faire intervenir des personnages sans altérer le scénario. A vous de faire comprendre de manière subtile aux joueurs persuadés de la présence d'une issue "invisible" qu'il n'y en a pas. Il arrive en effet quelquefois que des tirages de détection lamentables fassent durer les recherches pendant trop de temps. Arrangez au besoin un tirage de dé (zut, c'est de la triche...) ou produisez dans un endroit attenant un bruit suspect : effet de curiosité garanti, à peu de frais. Un rat, un chat, une souris, un courant d'air feront l'affaire.

Surtout, ne perdez pas de vue que laisser des joueurs chercher vainement quelque chose qu'ils ne trouveront pas présente deux inconvénients : la perte d'un temps précieux (du vrai temps, celui qui reste avant d'aller se coucher) et un sentiment de frustration inutile.

Le timing est souvent un élément important d'un scénario. Qu'il s'agisse de réaliser une action en temps limité (libérer des otages avant l'expiration d'un ultimatum ou neutraliser une bombe, par exemple) ou de rencontrer un personnage important à un rendez-vous, vos joueurs risquent, en s'égarant, de compromettre pour des broutilles l'issue finale du scénario. Tout peut s'arranger : rognez sur le temps de repos nécessaire des persos (des pilules anti-sommeil opportunément trouvées dans une armoire à pharmacie...) ou la récupération physique après des blessures.




Souvent, les joueurs attendent d'être au mieux de leur forme avant d'affronter un péril quelconque. Fournissez leur au besoin de bons tirages de dés (encore de la triche...) ou un bon paquet de potions pour leur permettre de se retrouver plus vite les PdV (points de vie) perdus.

Il est dommage d'échouer dans un scénario bien joué à cause d'un manque de chance évident dans un combat d'importance mineure. Si l'ultimatum est sur le point d'expirer, produisez éventuellement une "rallonge" opportune pour ne pas frustrer les joueurs de leur éventuelle réussite. Un téléporteur, un véhicule quelconque, un passage secret bien disposé permettront également de regagner du temps perdu.

Il est arrivé bien souvent que des joueurs, après quelques péripéties, débarquent dans un donjon déserté par ses occupants, pour une raison ou pour une autre. Bien des aventuriers ont ainsi cherché pendant des heures précieuses d'éventuelles présences hostiles, sans rien trouver. Même si l'élaboration du donjon en question vous a pris des heures, soyez fair-play, et permettez aux joueurs de passer leur chemin sans s'embourber dans un cul-de-sac. Eh oui, quelquefois, c'est dur de renoncer à un joli plan bien fait et à des pièges artistiquement disposés. Mais les joueurs ne comprendront pas qu'un monument important placé sur leur chemin ne cache absolument rien. Exemple : les joueurs auraient dû arriver de nuit dans un chateau peuplé de vampires.

Or, ils débarquent à midi... Si vous y tenez, vous pouvez métamorphoser les vampires en monstres diurnes. Mais vous pouvez transformer le château en simple chaumière type F2 (salle de bain, kitchenette), où les objets indispensables à la suite des opérations seront bien plus rapidement trouvés.

Pour le plan, c'est facile : reproduisez le plan de la pièce du château prévue à l'origine, avec deux ou trois aménagements improvisés. Les joueurs ne s'en rendront pas compte et vous sauront gré d'accélerer les choses.

Si vous vous rendez compte que quelque chose d'essentiel a échappé aux joueurs, ramenez les doucement sur le bon chemin, en fournissant des indices opportuns. Et si l'affaire a trop traîné, fabriquez un raccourci. Les cartes ne sont pas toujours justes... L'abandon de fioritures superflues ne nuira pas à la qualité de votre scénario mais permettra de garder un rythme soutenu et de l'action en permanence. Pensez à la construction d'un opéra : les récitatifs trop longs ennuient l'auditeur entre deux arias. A vous d'équilibrer les temps de repos entre les morceaux de bravoure. Vos P-J divas n'en respireront que mieux !

**Pierre GRUMBERG**

GRANDEUR NATURE

# Les rats sont entrés

***Pendant une semaine, la ville a vécu au rythm***

C'était un lundi, par une belle matinée ensoleillée. J'avais naïvement posé les yeux sur l'affiche du 3e Killer UTC ESCC, lorsqu'un animateur aux aguets m'avait tiré, brusquement, de mes rêveries.

— Il me manque un agent pour compléter Cuba ! sussura-t-il

— Cu... Cuba ? Un agent ?

Je tentais de résister... en vain : mes mains et mes poches innocentes regorgaient aussitôt de fausse monnaie, d'un livret Top Secret et des noms et adresses des membres de mon équipe. Cinq jours ! Je n'avais que cinq jours pour éliminer les agents perfides du service secret d'Angola avec mes camarades cubains.

— Je... Je ne veux pas ! implorais-je en levant les yeux... Mais l'enrôleur s'était envolé. L'animal ! Et j'ai compris, au silence pesant qui répondait à mon appel, que je constituais désormais une cible, moi aussi. Le principe était abominablement simple : chacune des 40 équipes recrutées par l'Organisation (ADMK : Association De Malfaiteurs du Killer, organisateurs du jeu) avait pour but d'éliminer les membres d'une équipe adverse... et elle était elle-même désignée comme victime à une troisième équipe (qu'elle ne connaissait pas, bien sûr). Compiègne allait donc résonner des faits d'armes de 240 personnes farouchement décidées à s'entre-tuer !... Je commençais à raser les murs en flairant la piste angolaise. Car, comme dans tout killer qui se respecte, chaque tueur était un bricoleur en puissance. Et l'on vit fleurir dans Compiègne des armes bizarres comme ces arbalètes dont les flèches sont de grosses ventouses. Heureusement, mon vieux briquet-tempête gorgé de carburant tiendrait lieu de lance-flammes.

Lundi fut un jour faste. Je rentrais en contact avec mes camarades cubains pour convenir de la date et du lieu de notre premier guet-apens. Tout l'après-midi, d'étranges personnages affublés d'un masque à poussières et gantés de jaune hantaient les couloirs sombres de l'université.

Un entrefilet dans le *Parisien* du mardi nous prévint qu'un échange de documents secrets aurait lieu, le jour même, dans un fast-food du centre-ville. A 19 heures, il nous fallait déjà déplorer la perte de deux membres de notre équipe : Ramon, gazé dans les toilettes avec le contenu d'un flacon de parfum... et Sergio, stupidement mordu par une mygale en plastique en enfouissant la main dans la poche droite de sa veste. L'heure était grave... Par chance, quelques billets de banque nous ont permis de délier la langue d'un informateur : c'est l'équipe espagnole qui avait décidé notre perte. Il fallait agir, et vite !

A 20 heures, les alentours du fast-food regorgeaient d'espions de toutes nationalités. Pas un mur, pas un véhicule qui n'abritait une ombre tapie dans l'obscurité, prête à l'action... Dans la seconde qui suivit l'arrivée des émissaires secrets, une cohue monstrueuse, indescriptible se produisit. Fléchettes, couteaux, grenades sifflaient à nos oreilles avec rage. Nous n'eûmes juste le temps de replier bagage en laissant derrière nous Fidel, inanimé, le coeur transpercé par une balle anonyme. Une chose était claire : l'Organisation nous avait concocté une petite intrigue maison. Notre but était donc triple : éliminer l'équipe qu'on nous avait désignée, démêler les fils de l'histoire qui prenait forme peu à peu et, par dessus tout... rester en vie !

Ce ne fut que le mercredi, à l'issue d'un échange d'espions entre la CIA et le KGB sur la passerelle d'une écluse, que nous apprîmes l'existence d'un mystérieux professeur X. Certaines informations, achetées à prix d'or, démontaient qu'il était le cerveau d'une



*Dans Compiègne désertée, le badaud rentrant de beuverie nocturne aura beau se pincer : il ne rêve pas. Quand l'ADMK s'en mêle, la réalité dépasse vos cauchemars les plus fous.*

## KILLER EST-IL ?

Eric doit tuer Annette qui se charge de trucider Emanuelle qui, elle même, vient d'étrangler Dominique qui aurait du assassiner proprement Eric... Le Killer, c'est simple comme bonjour. Deux, trois accessoires factices, un metteur en scène qui choisit assassins et assassinés. Mais si chacun connaît sa victime, il ignore l'identité de son meurtier. Voilà, vous en savez assez pour en organiser un !

# dans Compiègne...

### *d'un killer sanglant. Suivez les rescapés !*

machination complexe destinée à pacifier la planète ! Peu importe... Nous étions trop occupés alors par la préparation minutieuse de notre guet-apens. A 16 heures, nous nous glissions enfin à l'intérieur du Quartier général angolais et pulvérisions toute l'équipe au lance-roquette-manche à balai. Et hop ! Réussite absolue ! L'Organisation nous assignait dans la nuit notre nouvelle tâche : réduire l'équipe hongroise. Ça promettait de chauffer...

L'assistant du fameux professeur X donna une conférence de presse le jeudi. Ses révélations étaient hallucinantes. Des analyses effectuées sur un échantillon d'une dizaine de rats montraient en effet que ces malheureux animaux souffraient d'une radioactivité... virale ! La propagation du mal pouvait avoir des conséquences incalculables... Nous écoutions, bouches bées, lorsqu'un raid-éclair de l'équipe roumaine nous priva de notre interlocuteur et du professeur X lui-même, dissimulé dans l'assistance. Les deux hommes furent enlevés sans la moindre résistance. Nous en profitâmes pour éliminer au briquet-lance-flammes les deux agents encore valides de l'équipe hongroise que l'on avait repérés dans la salle. Et de deux ! L'Organisation nous félicita chaleureusement. Notre nouvel ordre de mission consistait à présent à rayer des listes l'équipe irlandaise. Hé, hé...

C'est le vendredi que les choses se sont gâtées. Rodriguez n'a pas survécu à un lavage de cerveau de nos ennemis espagnols... et Augusta a failli être dévorée par des grenouilles carnivores. Il n'y avait plus que moi qui restait encore indemne.

*"On va te faire sauter la cervelle". Malheureusement pour mon collègue, les fléchettes cal. 48 leur donnèrent raison.*

Je dilapidais mes derniers billets dans l'espoir de glâner quelques informations sur le grand rendez-vous secret qui nous réunissont tous, ce soir là, dans la forêt de Compiègne. Sans succès ! C'était d'ailleurs bien inutile... La vérité, terrible, s'étalait maintenant sous mes yeux médusés. A une dizaine de mètres de moi, dans une clairière, des personnages en blouse blanche scrutaient attentivement le ciel. A leur côté, les individus aux gants jaunes maintenaient le couvercle d'une cage grouillant de rats... C'était donc ça ! La ville de Compiègne devait servir de cobaye à l'opération insensée de pacification de la planète. D'une minute à l'autre, un satellite allait irradier les animaux qu'on lacheraient ensuite dans la nature, afin qu'ils répandent leur sombre fléau. C'était... c'était abominable !

Je rassemblais mes esprits quand, soudain, la clairière résonna de mille cris. Des ombres faméliques surgirent des sous-bois : l'ensemble des équipes passait à l'offensive. Je me ruais dans le tas, hurlant, sautant, fendant l'air, décimant les uns, repoussant les autres. En un instant, toute la clairière s'embrasa. Des corps s'effondraient les uns après les autres. Je faisais feu à tour de bras... Au coeur de la bataille, les Roumains (toujours eux) parvinrent à s'emparer des rats. Profitant de cette occasion, je couvris généreusement leur retraite et pour nous emparer bientôt du véhicule blindé de l'Organisation. Tout s'était déroulé à une vitesse fulgurante. Mais la partie était gagnée.




*Une affiche plus que suggestive....*

Nous pouvions être fiers. N'avions-nous pas sauvé le Monde ?

Ce Killer s'est déroulé du 26 février au 2 mars, grâce à la persévérence des huit bénévoles de l'ADMK. Pour toute demande de renseignements, précisions, inscriptions, vous pouvez écrire à : Association ADMK - UTC - rue Roger Couttolenc - 60200 COMPIEGNE

**Dominique TELLIER**

## La Rajr au coeur !

Rhône-Alpes Jeu de Rôles (RAJR) est une association au service de votre imagination. Depuis 1984, elle organise régulièrement les Murder Parties, Killers et autres Grandeurs Natures auxquels vous rêviez de participer dans votre région. La qualité des intrigues proposées et le sérieux de l'organisation semblent très prometteurs. A vous d'aller juger sur place. Le programme de ce début d'année prévoit déjà trois manifestations importantes les 3 et 4, 23 et 24 juin, ainsi que les 20, 21 et 22 juillet. Voici l'adresse : Rhône-Alpes Jeu de Rôle, 109 rue Garibaldi LYON. Tél. 72 00 04 25

## Le Gégène du siècle !

Il vous reste jusqu'au 30 juin, minuit, pour nous faire parvenir le génial Gégène qui sommeille en vous ! Le concours est ouvert à tous (reportez-vous au réglement du numéro précédent). Au boulot... et bonne chance.

## PAGES 12-13

### Jeux foot

**Quiz : Anecdotes et Exploits**

**1.** Lens-Anderlecht **2.** En lui enlevant de la tête le ballon des mains **3.** 5-1 (St-Etienne-Split) **4.** B. Lacombe **5.** Maradona **6.** Plus grand nombre de victoires en Coupe de France (5) **7.** N° 14 **8.** D'une talonnade **9.** En frappant de volée la balle que le gardien avait lancé de la main vers son pied pour dégager **10.** En tirant du milieu du terrain pour lober le gardien avancé.

**Les Surnoms**

**1.** Beckenbauer **2.** Lev Yachine **3.** Carlos Bianchi **4.** Marius Trésor et J-P. Adams **5.** Bruno Bellone **6.** Dominique Rocheteau **7.** Zico **8.** René Vignal **9.** Fleury DiNallo **10.** Butraguéno.

**Chassez l'Intrus**

**1.** Rouleau (n'est pas une "figure" technique) **2.** Houiller (n'est pas un entraîneur ayant joué en 1ère division) **3.** Giresse (n'a pas joué à St-Etienne) **4.** Caen (n'a pas disparu de la 1ère division) **5.** Fachetti (est international italien et non français).

**Les Noms des Clubs**

**1.** Bergame **2.** Amsterdam **3.** Séville **4.** Montevideo **5.** Sofia **6.** Liège **7.** Budapest **8.** Moenchengladbach ou Dortmund **9.** Belgrade **10.** Lisbonne.

**La Révolte des Gardiens**

**1.** Tomaszewski **2.** Gilmar **3.** J-M. Pfaff **4.** Bats **5.** Banks **6.** Yachine **7.** Zoff **8.** Mazurkiewkz **9.** Costa Pereira **10.** Curkovic.

**Les Grands Stades**

**1.** Turin **2.** Madrid **3.** Budapest **4.** Rio **5.** Bruxelles **6.** Milan **7.** Saint-Etienne **8.** Liverpool.

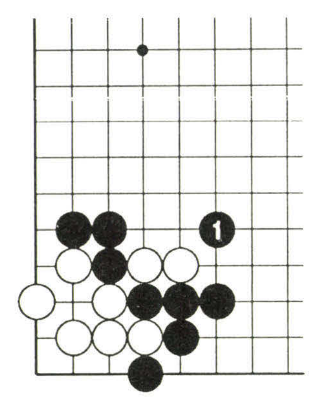
**Pour les Cracks**

**1.** Corée du Nord **2.** Larios et Krimau **3.** Beckenbauer **4.** Lens **5.** Quevilly **6.** Schnellinger **7.** Gauche **8.** France-Allemagne, 1982 **9.** Nantes **10.** En taxi.

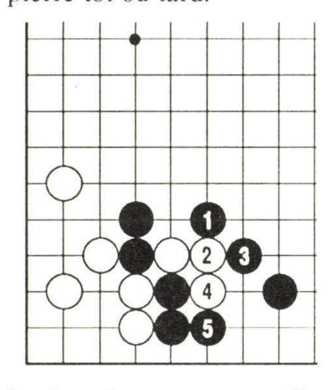
## PAGE 35

### Go

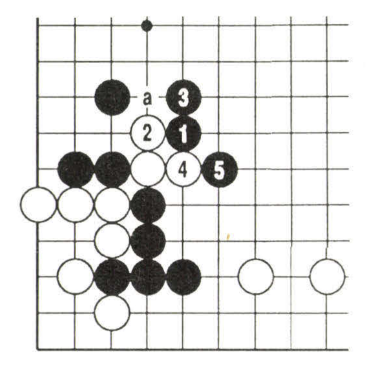
**1 -** Le *geta* en 1 capture proprement, c'est le seul coup.



**2 -** Après 1 le blanc est pris dans "un chemin de deux libertés". S'il joue 1 en 2, il faut 1) que le *shicho* marche ; 2 ) capturer ensuite la pierre tôt ou tard.



**3 -** 1 est le coup correct. Ensuite, il faut répondre à 2 en 3 et non en a, sinon le blanc s'en sort par une succession d'atari.



## PAGE 36-37

### Bridge

**1 -** Vous n'avez qu'un total de 7 atouts dans votre ligne au départ, et après avoir coupé le troisième tour de ♦, vous vous êtes raccourci. Vos ♥ sont (probablement) maîtres, mais si les atouts adverses sont mal partagés, vous pourrez avoir des difficultés à les encaisser. Pour mettre le maximum de chances de votre côté, jouez immédiatement un petit ♠ vers le 10. Si Est prend du Valet, l'As de ♠ du mort vous protège contre un raccourcissement supplémentaire à ♦. Si le 10 fait la levée, 11 levées devraient récompenser ce jeu de sécurité. Seul un partage exceptionnel 5-1 ou 6-0 pourra vous mettre en danger.

**2 -** Ce coup a été chuté par un champion britannique lors de la finale d'un championnat du monde (Jamaïque, 1987). Le coup était certes difficile, mais pas tant que ça, comme vous allez pouvoir le constater. N'ayant que 7 levées en tête, vous allez devoir en trouver deux autres, avant que vos adversaires n'aient pu contre-attaquer et encaisser leurs ♣. Vous faites la première levée avec le R de ♦ de la main, et avancez un petit ♠. Si Ouest prend, il vous affranchit deux levées. Vous faites donc la levée avec le Roi de ♠ du mort, avant de tenter la double impasse à ♥. Les honneurs ♥ sont partagés, et vous réalisez ainsi vos 9 levées.

## PAGES 38-39

### Échecs

**1 :** 1...Dd1+! 2.Txd1 Txd1 mat.

**2 :** Il suffit d'échanger sur d5: 1.Fxd5 Fxd5 2.Txd5! Txd5 3.Dxd5! Dxd5 4.Ce7+ Rf8 5.Cxd5 etc.

**3 :** 1...Ff5! et les blancs abandonnèrent, perdant du matériel aussi bien après 2.Fe4 Fxh3, qu'après 2.e4 Fxh3! 3.Fxh3 Cf3+ et 4...Cxd2.

**4 :** 1.Dxh5!! et la Dame est taboue à cause de 2.Te8+ Df8 3.Txf8 mat.

**5 :** Comme dans le 2, une pointe finale permet de reprendre le contrôle d'une case centrale : 1...Cxd4!! 2.Cxd4 Txd4! 3.Txd4 Txd4 4.Txd4 De1+ 5.Rh2 De5+! (la pointe annoncée) 6.Dg3 Dxd4 etc.

**6 :** 1...Txd6! 2.Dxd6 (2.exd6 De1+ 3.Dd1 Dxd1 mat) Td8!! et la Dame blanche est perdue (3.Dxe7 Td1 mat).

**7 :** 1...Txb3+!! 2.Fxb3 Dd3+! et le mat suit : 3.Fc2 Db5+! ou 3.Tac2 Dxb3+ ou encore 3.Tcc2 Dd1+! 4.Tc1 Dxb3+ le démontrent.

**8 :** 1...Fh3!! annihile toute idée de résistance à cause de la menace 2...Tb1 suivie du mat. A 2.Dc1 ou 2.Ce3 les noirs répliquent en plaçant leur Tour sur g8.

**9 :** 1...Txf3!! 2.Dxf3 (ne pas prendre la Tour permet aux noirs de renforcer leur attaque par 2...Taf8) Fg4! 3.Df2 (bien entendu il faut garder le contrôle de h2, ce qui explique la possibilité du coup suivant des noirs) Ff3+! 4.Rg1 Fxh2+! 5.Dxh2 (ou 5.Rf1 Dh3+!) Tg8+! et la position blanche s'écroule.

**10 :** 1...Cc5!! (avec double attaque, sur la Dame et sur la Tour e1) 2.Txe8+ (ou 2.Df3 Txe1+! 3.Dxe1 Td1 etc.) Dxe8 3.Df3 (3.De3 Td1+ 4.Rf2 ne sauve pas non plus la partie à cause de 4...Ce4+! 5.Rf3 Dh5+ 6.g4 Dxg4 mat) Fg4! 4.Dg3 (4.Dxg4 De1 mat) Td1+ 5.Rf2 De1 mat.

**11 :** 1.Fxg7!! Txg7 2.Fxf5+ Fxf5 (2...Tg6 3.Te7 mat) 3.Dxf5+ Rh8 (3...Rg8 4.Te8 mat et 3...Tg6 4.Te7+ Rh8 5.Df8+ Tg8 6.Dxh6 mat ne valent pas mieux) 4.Te8+ Tg8 5.Df6+ Rh7 6.Te7+ Tg7 7.Dxg7 mat.

**12 :** 1.Txg5+! Rf7 (1...fxg5 2.Dxf8 mat) 2.Txf6+!! Rxf6 3.Dxf8+ Rxg5 (3...Df7 4.Tf5+! perd la dame) 4.h4+! et les noirs sont mats après 4...Rxh4 (ou 4...Rg4) 5.Df4 ou après 4...Rg6 5.Cf4.

*suite p. 82*

**13 :** Les tentatives 1...Dh2+ 2.Rf1 Dh1+ 3.Fg1! ou 2...Fh3 3.Fd3! autorisent des défenses blanches, aussi les noirs doivent-ils avoir recours à une subtilité : 1...Ff4!! 2.Dd3 (ôter la Dame blanche est le seul moyen de parer la menace 2...Dh2+ 3.Rf1 Dh1+ 4.Fg1 Fxd2 car 2.Fxf4 permettait le mat en 2 coups) Dh2+ 3.Rf1 Fh3! (profitant du fait que la Dame blanche, déviée, ne peut plus intervenir pour protéger g2) 4.gxh3 g2+ 5.Rf2 Fg3 mat.
**14 :** 1.Cxh7!! Rxh7 2.Ce7!! Fxe7 (2...Dd7 3.Dh5+ Rg7 4.Dh6 mat) 3.Dh5+ Rg8 (3...Rg7 4.Dh6+ Rg8 revient au même) 4.Fxg6! fxg6 5.Dxg6+ Rh8 6.Txe7 et le mat est inévitable.

## PAGE 40-41
### Scrabble

AGENOISE-BERNOISE-CHINOISE
DIGNOISE-FINNOISE-MANNOISE
PRESERIE-VISSERIE-MAISERIE
CLOSERIE-LASSERIE-ROSSERIE
CASSERIE-GRESERIE-GYPSERIE
BOISERIE-GRISERIE-CAUSERIE
DANDINES-SARDINES-JARDINES
ANODINES-GREDINES-GRADINES
AMIDINES-BOUDINES-CAUDINES
SUEDINES
EMPRESSENT-REDRESSENT
REGRESSENT-OPPRESSENT
DIGRESSENT




## PAGE 48
### Backgammon

**1** - Il faut évidemment frapper en B12 avec le 1, et jouer le 3 de B6 en B3, pour se donner le maximum de chances de refrapper dans de bonnes conditions si Noir rentre.
**2** - Il faut frapper pour tenter de gagner une partie double. Si Noir ne rentre pas immédiatement, on a toutes les chances d'y parvenir ; et s'il rentre en frappant, on est encore favori pour revenir et refrapper avant qu'il n'ait dégagé ses deux pions.
**3** - Il faut évidemment amener 2 pions de N12 en B9. Pour les deux autres 4, faire B2 à ce stade n'aurait aucun intérêt (il vaut mieux faire des cases successives) ; aussi, amenez un pion de N12 en B5 : vous vous donnez une multitude de bons jets au coup suivant.
**4** - Jouez 0N2-B11B9-B3B1* x 2 ; vous vous donnez ainsi une bonne chance d'attraper un deuxième blot, sans courir le risque que l'adversaire frappe et couvre le blot en N3, ce qui pourrait arriver si vous jouiez B5B1*.
**5** - Comme il faut laisser un blot dans tous les cas, autant être agressif et jouer ON3-B9B5*. Noir aura ainsi plus de mal à faire B5, case primordiale.
**6** - Si l'on joue B10B6-B40x3, on risque d'avoir beaucoup de mal à sortir les autres pions sans laisser de shot. Comme nous l'avons dit il y a quelques mois, il est primordial d'éviter les trous quand on est en train de sortir et que l'adversaire a un semi backgame. Il est donc préférable de jouer B10B2-B6B2-B40.
**7** - Il est exclu de casser son jan intérieur. Ceci étant admis, on peut envisager B11B8, qui laisse un shot direct (11 chances sur 36) ; mais il vaut sûrement mieux jouer B4B3-N12B11 : le fait de laisser 14 chances sur 36 à l'adversaire est largement contrebalancé par le blocage des 6.
**8** - Que faire : laisser un shot en 1 (11/36) ou en 4 (15/36) ? La position de Noir à la course étant sensiblement supérieure, il semble préférable de laisser quelques shots en plus avec N9B7 : si Noir ne fait pas un excellent jet qui lui permet de faire passer ses deux pions en B12 au-delà du blot blanc, il risque d'être fort ennuyé...
**9** - De prime abord, on a envie de jouer N12B4, et on hésite pour le dernier 3 entre B8B5 et B6B3. Mais il existe une troisième solution sensiblement supérieure : B6B3 x 2-B4B1*- N12B10. En effet, Noir subit maintenant la pression du videau : s'il ne rentre pas immédiatement, il sera doublé et devra abandonner, en raison du risque dû à son blot en B11.

## PAGE 49
### Othello

**1** B8/P/C8 gagne 41-23 mais C8/B8 perd 29-35
**2** Noir va jouer les deux coups dans le trou au Sud-Ouest. Pour cela, il doit commencer par jouer G2 pour retourner B2. Blanc est forcé de répondre H2. Noir joue alors A7 et Blanc n'a pas accès à B7 puisque B2 est noir. Avec cette suite, (G2/H2/A7/P/B7), Noir gagne 35-29.
Sur H2/G2/B7/A7, Noir perd 26-38 ;
Sur A7/B7/G2/H2, Noir perd 29-35 ;
Sur B7/A7/G2/H2, Noir perd 28-36.
**3** Noir va jouer les deux coups sur le bord Sud. Il commence par jouer H4 qui force la réponse blanche en H5. Tous les pions de la petite diagonale D7-H3 sont alors blancs, ce qui permet à Noir de jouer C8 sans retourner D7 et donc sans donner à Blanc d'accès à D8. Après H4/H5/C8/P/D8, Noir gagne 33-31.
Sur H5/H4/C8/D8, Noir perd 30-34 ainsi que sur C8/D8/H5/H4 ;
Sur D8/C8/H5/H4, Noir perd 31-33.

## PAGES 50
### Dames

**Diagramme 2 :** le gain s'obtenait en poursuivant par 49.... (23-29!) 50.34x23 (18x29) 51. 37-32 d) (19-24)! a) 52.38-33 b) (29x38) 53.32x43 (13-18) 54.39-33 c) (17-22!) 55.43-39 (22x31) 56.26x37 (16x27) 57. 39-34 (18-23) (N+)
**a) :** 51....(19-23?) conduit à la nulle après 52.38-33 (29x38) 53.32x43 (23-29) 54.43-38 (13-18) 55.27-22! (17x28) 56.21-17 (12x21) 57.26x17 =
**b) :** 52.32-28 (13-19)! 53.38-32 (29-34) 54.39x30 (24x35) (N+)
**c) :** 54.27-22 (17x28) 55.21-17 (12x21) 56.26x17 (28-32) 57. 39-33 (32-37) 58.33-28 (16-21)! 59.17x26 (37-41) 60.26-21 (41-46) 61.21-17 (46x23) (N+)
**d) :** 51.38-32 (19-23)! 52.39-33 (29x38) 53.32x43 (23-28!) 54. 43-38 (13-19) 55.37-31 (28-32) 56.27-22 (16x18) 57.38x27 (19-23) 58.27-21 (23-28) 59.21-16 (28-33) 60.31-27 (33-39) 61. 26-21 (17x26) 62.16-11 (39-44) 63.11-6 44-50 64.6-1 (50-6) (N+)
**Diagramme 3 :** Sijbrands pouvait gagner en continuant par 52....(18-22)! 53.37-31 (12-18) 54.32-27 a) (14-19) 55.38-32 (24-30) 56.34-29 b) (23x34) 57.25-20 (34-40) 58.20-15 (40-44) 59.15-10 (19-23)!! c)60.33-29 (23x34) 61.10-4 (44-50) 62. 4-15 d) (50-44!) e) 63.15-47 (44-49)! 64.47-36 f) (30-35) 65.27-21 (16x38) 66.31-27 (22x31) 67.36x25 (35-40) 68.25-9 (17-22) 69.9-20 (40-45) 70. 26-21 (49x16) 71.20-29 (45-50!) 72.29x12 (16-7) 73.12x1 (50-45) 74.1-6 (45-50) 75.6x28 (50x6) (N+)
**a) :** 54.31-27 (22x31) 55.26x37 (18-22) 56.37-31 (17-21) 57. 31-26 (21-27) 58.32x21 (16x27) (N+)
**b) :** 56.33-29 (30x39) 57.29-24 (19x30) 58.25x43 (23-29) 59. 43-38 (29-34) 60.38-33 (34-40) 61.33-29 (40-44) 62.29-24 (44-50) 63.24-20 (50-45) 64.32-28 (22x33) 65.20-14 (45-50)! 66. 14-10 (17-21!) 67.26x17 (18-22) 68.17x39 (50x5) (N+)
**c) :** si les noirs dament immédiatement, les blancs annulent. 1x) 59....(44-49) 60.33-28! (22x33) 61.26-21 (17x28) 62.10-5 (49x21) 63.5x26 (28-32) 64.26-17! (33-38) 65.17-8 (30-35) 66.6-19! = 2x) 59.... (44-50) 60.10-5 annule. Le coup du texte 59....19-23! empêche les blancs de damer 1) Sur 60.10-5 (44- 50) 61. 5x28 (50-39)! 62.33x44 (22x33) 63.44-40 (18-23) (N+) 2) 60. 10-4 (17-21) 61.26x19 (44-49)! 62.4x22 (16-21) 63.27x16 (49x26) 64.16-11 (26-12) (N+). En conséquence, les blancs

*suite page 84*

sont obligés de sacrifier une pièce.
**d) :** 62.4-9 (17-21) 63.26x28 (50x6) 64.9x22 (6x26) (N+)
**e) :** plus fort que 62....(30-35) qui conduit à une finale incertaine après 63.15-47 (17-21) 64.26x28 (50x6) 65.31-26 (35-40) ou (18-23) etc.
**f) :** 63.32-28 perd après (22x33) 64.47x21 (49-32) 65.27x38 (16x36) 66.26-21 (36-41) 67. 21-17 (41-47) 68. 38-32 (47-29) (N+)

---

## PAGE 51
### Tarot

**1** - Cette main d'aspect intéressant est entièrement tributaire du Chien. Aléatoire dans sa forme originelle, il faut peu de chose pour la rendre jouable. Deux atouts pour l'élimination des ♠ et un renforcement de la semi-longue à ♦ suffisent à vous redonner espoir.
**2** - Malgré la présence de deux bouts, cette main est très faible. La longue à ♣ est loin d'être une force et tous vos efforts devront se concentrer sur le sauvetage du Petit. Un minimum de trois atouts au Chien s'avère indispensable et une demande de contrat tient... du poker !
**3** - Voici le jeu idéal qui motive tout joueur de tarot. Certes, il n'est pas question de le manier en lisant le journal, mais, quelle que soit la composition du Chien, vous être pratiquement assuré de conduire le jeu.
**4** - Quel que soit le résultat, vous aurez plaisir à jouer cette donne. Ce jeu peut vite se transformer en main pleine. Si ce n'est le cas, le Petit risque de souffrir et la moindre erreur de flanc vous fera amener le contrat à bon port.
**5** - Vous n'avez pas tout, mais qui ne tente rien n'a rien ! Votre seule crainte réside dans une tenue défensive à ♥. Néanmoins, partez du principe qu'une couleur 6e soutenue par une quantité d'atouts non négligeable représente une plus-value distributionnelle.
**6** - Cette main manque de Rois, mais elle permet de constituer un écart puissant. La teneur des atouts est correcte et l'apport d'un Chien moyen va sans conteste moduler ce jeu à votre convenance.
**7** - Ce jeu est d'une absolue médiocrité. La couleur, plus longue que la séquence d'atouts, va engendrer un perpétuel contretemps. Seule Une abondance de tarots au Chien permettrait d'envisager le gain de cette course de vitesse.
**8** - Cette main n'a rien de transcendant et il faut voler à mach 10 pour atteindre les 36 points fatidiques ! Mais il est vrai qu'on ne détient pas trois bouts tous les jours et, comme on dit dans notre jargon, il faut honorer...
**9** - Si vous êtes né sous une bonne étoile, vous apprécierez cette main de cirque. De temps à autre, il est amusant de s'adonner à la haute voltige et il est indéniable qu'un Chien normal garantirait très bien le succès de l'opération.
**10** - Nul besoin d'une analyse approfondie pour constater que vous détenez une main saharienne ! Il faut une certaine dose de courage pour envisager un contrat qu'à moins d'un Chien musclé vous ne pourrez diriger sans encombre.

---

## PAGE 54
### Mots croisés

**1 - Hor. : 1** Paresseuse. **2** Alexandrin. **3** Lippu - Id. **4** Inarticulé. **5** Neri - NT - Au. **6** Dalmates. **7** Aérer - HL. **8** Oui - Gr - Val. **9** ML - Puérile. **10** Embastille.
**Ver. : 1** Palindrome. **2** Alinéa - ULM. **3** Reparlai. **4** Exprime - PA. **5** Saut - Argus. **6** Sn - Intérêt. **7** Édicter - Ri. **8** Urdu - Vil. **9** Si - La - Hall. **10** Endeuillée.
**2 - Hor. : 1** Montblanc - As - LM. **2** Apure - Arménie. **3** Rem - Napoléonien. **4** Érésipèle - Usage. **5** Mare - El - Bar - IE. **6** Ota - Et - Tan - Isou. **7** Titularisées - IS. **8** Roitelets - Psi. **9** Ino - Venielle - Et. **10** Nia - De - Ha. **11** EA - Attentatoire. **12** Rami - Usantes. **13** Carbones - SN - Ru. **14** Dénonciations. **15** Fausset - Sonia.
**Ver. : 1** Maremotrice - Caf. **2** Opération - Ara. **3** Numération - Ardu. **4** TR - Se - Ut - Iambes. **5** Béni - Élevations. **6** Apétale - Noé. **7** Appel - Rendement. **8** OL - Titien - SC. **9** Calebasse - Tu - If. **10** Ré - Ane - Lhassa. **11** Amour - Éclatants. **12** Sens - IS - On - Io. **13** Niais - Mitron. **14** Liégeoise - Réuni. **15** Mène - Usitées - Sa.

---

## PAGE 56-57
### Les Anaphrases

TOUSSAIT-AUSSITOT
ENTICHER-CHRETIEN
RECITALS-ARTICLES
GALERIES-ELARGIES
SUREMENT-MENTEURS

### L'Escamot

ACRE-CARPE-CAMPER
CRAMPES-CAMPHRES
PERCHMANS-PARCHEMINS
PHARMACIENS-CHAMPAGNISER

### Les Mots Cassés

PALE+BORA = PARABOLE
YUAN+SETS = ESSUYANT
CHAR+LAME = MARECHAL
TOME+URNE = NUMEROTE

### Le Coup de Jarnac!

GRIGNOTEE-NITROGENE
LIGATURE-GRANULITE
ENFAITER-RENFAITE
GENERATIF-GLAMOUR
ENVIRON-INNOVER
IVROGNE-VIGNERON
BOEINGS-BOSNIEN-BIGNONES
ENGINS-GINSENG

### Paris-Brest

BAPTISER-RACORNIE
ENTREPOT-SINECURE
TERMINUS

---

## PAGE 56-57
### Le Nouveau Philosophe

RAGOUT



### La Diagonale Manquante

ACCUEIL

### La Chaîne

GITLIS-GILETS-SAUVETAGE
TAPAGEUSE-TAPAGE
NOCTURNE-RECONNUT
RECONNAITRE-IVORY-IVRY

### Plus ou Moins

COLERE-RECOLTE-PORCELET
CLEOPATRE-PATROCLE
PACTOLE-CAPOTE

### Le Trio Infernal

SOLSTICE-MAELSTROM-ULSTER
OFFSET-OFFSHORE
CHIOURME-FIOUL-SIOUX

---

## PAGES 58-59
### La bonne orientation

Il y avait une petite astuce à trouver, la pièce à orienter différemment étant celle du signe opératoire x qui tourné d'un quart de tour devient le signe opératoire + de l'addition. En permutant le 2 et le 7, on obtient :
**79 + 3 = 82**

### Pentomino magique

**7 x 12 = 84**
**18 x 4 = 72**
Nota : la solution est trop simple et ne mérite pas qu'on s'attarde à la développer.

### Les neuf chiffres

Depuis le temps que vous lisez J & S, vous savez que si une addition de deux nombres de trois chiffres, donne un nombre de trois chiffres et qu'elle comporte les neuf chiffres de 1 à 9, alors la somme des chiffres du résultat est 18.
Les seules possibilités du résultat sont donc :
**396 - 369 - 378 - 387 - 495 - 459 - 486 - 468 - 594 - 549 - 467 - 576 - 693 - 639 - 684 - 648 - 675 - 657 - 792 - 729 - 738 - 783 - 765 - 756 - 891 - 819 - 873 - 837 - 864 - 846 - 981 - 918 - 972 - 927 - 963 - 936 - 954 - 945.**
Par ailleurs, le deuxième nombre est le double du premier. Le résultat est donc le triple du premier nombre. En divisant chacun des nombres ci-dessus par 3 pour obtenir le premier nombre (Ex. : 468 : 3 = 156) et en multipliant celui-ci par 2 pour obtenir le second nombre (156 x 2 = 312), on obtiendra différents

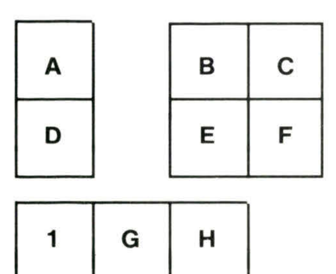
triplets, les seuls à retenir étant ceux pour lesquels les neuf chiffres obtenus seront différents.

**(576 —> 192 —> 384)**
**(657 —> 219 —> 438)**
**(819 —> 273 —> 546)**
**(981 —> 327 —> 654)**

qui donnent :

**192 + 384 = 576   219 + 438 = 657   273 + 546 = 819   327 + 654 = 981**

**Encore les neuf chiffres**




Il est évident que le premier chiffre du nombre à trois chiffres est 1. En appliquant la preuve par 9, il apparait que le résidu x modulo 9 de AD est aussi celui de 1GH et celui de B + C + E + F et on a 3 x p (la somme des chiffres de 1 à 9) modulo 9. d'où x p 0, 3 ou 6 modulo 9.

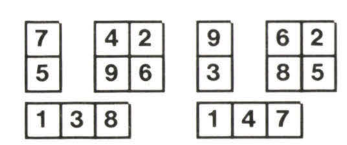
AD et 1GH sont donc multiples de 3 et identiques modulo 9. B + C vaut au minimum 2 + 3 = 5

CE + CF vaut au minimum 27 + 34 = 61.

AD = BE + CF multiple de 3 vaut donc au minimum 63. En testant pour AD tous les multiples de 3 supérieurs ou égaux à 63, et ne comportant, ni 1, ni 0, ni 2 chiffres identiques (63, 69, 72, 75, 78 ; 84-87, 93, 96) soit 9 tests au total, et en examinant pour chacun d'eux les possibilités E, F, B, C possibles on trouvera les solutions possibles (Ex. : AD = 63 entraîne E + F = 13 puis B + C = 5 qui oblige C ou B à valoir 2, l'autre lettre valant 3, or D = 3. Conclusion AD ne peut valoir 63).

(Ex. : AD = 69 on a E + F = 9. Possibilités pour (E, F) = (2,7) et (5, 4) et B + C = 6. Possibilités pour (B, C) = 2, 4.

Pour (B, C, E et F) il est impossible de trouver une combinaison de 4 chiffres différents. Après avoir testé les sept autres possibilités de AD, assez rapides disons-le, on trouvera les deux solutions.




**Permutation circulaire**

Testons un à un chaque nombre BC possible.

Le produit B x C se termine par D (2ème opération). (C et D ne peuvent valoir ni 1, ni 0). Connaissant B, C et D, on déduit F et E (1ère opération). Connaissant B, C, D, F, E, on déduit A et H en 2ème opération. Avec A, B, C, D connus, on peut alors vérifier si les conditions de l'énoncé sont vérifiées. On obtiendra la solution unique assez rapidement avec BC = 18.

**818 x 8 = 6544   et   681 x 8 = 5448**

**Permutations circulaires**

L'addition peut s'écrire sous forme de cryptarithme, r et s étant les retenues respectives en 1ère et 2ème colonnes.

```
  A B C
+ B C A
+ C A B
———————
= . . . .
```

Les trois chiffres A, B et C se retrouvent dans chaque colonne. Leur total étant naturellement le même, on a obligatoirement s = 1 et r = 2 pour que les quatre chiffres du résultat soient différents. Cela n'est possible que si C + A + B = 19. il existe plusieurs combinaisons A, B, C possibles (8, 7, 4 ou 8, 6, 5 ou 9, 6, 4 ou 9, 7, 3) mais quelle que soit la combinaison choisie, le résultat sera toujours 2109 (874 + 748 + 487).

**Opérations décantiennes**

Pour le résultat ne comporte que 4 chiffres, les premiers chiffres des trois nombres de gauche ne peuvent être que 1, 2, 3 ou 1, 2, 4 dans le désordre. Après quelques essais, on trouvera la solution unique :

**2 x 14 x 307 = 8596**

**Des chiffres et des lettres**

Les quatre solutions possibles :

**UN + SIX + CINQ + TROIS = QUINZE**
**UN + SIX + SEPT + SEIZE = TRENTE**
**UN + SIX + ONZE + DOUZE = TRENTE**
**UN + DIX + SEPT + DOUZE = TRENTE**

**Mini-grille magique**

**AB / CD = E et AC - BD = E**

AC-BD est un nombre à un chiffre. A et B sont différents. On a donc A = B + 1 et AB peut valoir :

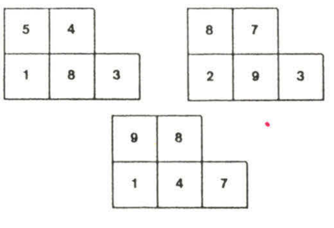
32 - 43 - 54 - 65 - 76 - 87 - 98

D'autre part, il faut D > C pour que (AC-BD) n'ait qu'un chiffre. DC divise AB. Seules possibilités :

AB = 32 54 54 65 76 76 87 98 98

CD = 16 18 27 13 19 38 29 14 49

Les seuls cas où on a AB - CD = AB : CD donnent les 3 solutions du problème.




On remarque que la deuxième solution donne aussi la solution du problème 1 ci-dessus.

**Carré croissant**

1 2 3 4 5 6 n'est pas un carré parfait.

Le carré parfait se termine donc par 9. Si un carré se termine par 9, l'avant-dernier chiffre est pair. Ce carré est donc de la forme : ....69 ou ....89. S'il se termine par 69, il reste quatre possibilités pour les 4 premiers chiffres (2345, 1345, 1245, 1235, 1234). Aucun n'est un carré. S'il se termine par 89, sa racine se termine par 17, 33, 67 ou 83 et elle vaut au maximum √456789 = 675. Dans chaque centaine au-delà de 317, on calculera les carrés de 317, 333, 367, 383, 417, 433... jusqu'à 667. La solution est obtenue ave 367 qui élevé au carré donne :

**134689**

## Nombres croisés

**1 - Hor. :** 1643-813-16-55
Vert. : 1885-61-431-65

**2 - Hor. :** 4807-666-2025-4410
Vert. : 4624-8604-0621-50

**3 - Hor. :** 1683-501-10-5040
Vert. : 1515-6000-81-40

Quelques explications (pour le 3) : **A** Car 51 x 33 = 1683 **B** Cinquante-Un **C** Platini n° 10 **D** 7 ! = 5040 **a** Marignan 1515 **b** La méthode à 6000 (ASSIMIL) **c** Election de Tonton (Mitterrand) **d** On s'en fiche comme de l'an 40.

# PAGES 60-61

**Concours J & S Cannes 90**

**1 - Échecs**

1C x c7

**2 - Bridge**

A la deuxième levée il faut jouer carreau.

**3 - Christmas Fun**

En 1913 le Fun publia la première rubrique de Mots croisés.

*suite p. 86*

**4 - Scrabble**
Il y a 32 Scrabbles possibles.
**5 - Backgammon**
B4B1-B2B1
**6 - Le point commun**
Chien (dodo, bibi, dada, lolo, chouchou) ; donc toutou
**7 - Ludoquiz**
Gary Gygax a inventé Donjons & Dragons
**8 - Cryptarithme**
X = 9 Y = 1 Z = 8
**9 - Logique et Espionnage**
Le coupable est Dan.
Allan est Canadien ; Bart est Brésilien ; Charly est Équatorien ; Dan est Anglais ; Elton est Français et Franck est Danois.
**10 - Question de départage**
La grille optimale comptait 11 jeux placés et 23 cases noires.



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | K | A | T | ■ | M | O | T | ■ | G |
| C | H | U | ■ | D | E | T | A | L | A |
| R | I | ■ | G | O | ■ | A | R | A | L |
| A | ■ | B | ■ | I | L | ■ | T | E | X |
| B | R | I | D | G | E | ■ | T | E | X |
| B | E | L | O | T | E | ■ | ■ | C | I |
| L | ■ | L | ■ | ■ | ■ | T | ■ | H | E |
| E | ■ | A | B | A | L | O | N | E | ■ |
| ■ | A | R | E | ■ | I | P | E | C | A |
| A | ■ | D | A | M | E | S | ■ | S | I |

## PAGE 62

**Nombre éclaté**
89 en négatif
1ère rangée : **7 9 2**
2ème rangée : **4 8 6**
3ème rangée : **5 1 3**

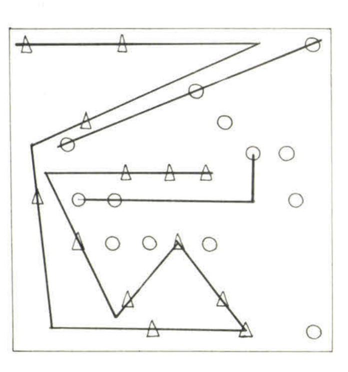
**Régime équilibre**
30 frs (si A = pour chat, B pour chien : 4A = 12 + 3B et B = A + A/5).

**Briques sans tirage**
Placer :
A) 4 + 4 en haut, 6 + 1 en bas,
B) 6 + 1 (blanche) en haut, 6 en bas,
C) 3 + 1 en bas, 9 en haut.

**Troisièmes types**
Jean, Éric, Sam, Claire

## PAGE 63

**Lignes brisées**



**Lignes brisées**

**Occasions de rêve**
Soit une Rolls blanche non-décapotable, soit une Cadillac décapotable, blanche.
(Il y a **12** voitures, **3** Ferrari, **4** Mercedes, **2** Rolls et **3** Cadillac).

**Maux flèches**
Peste, grippe, rhumatisme, tuberculose, urticaire, coqueluche, poliomyélite, épilepsie.

**Amendes sales**
16 mobiles (16 x 350 = 5600 frs et 8 livraisons 8 x 700 = 5600 frs).

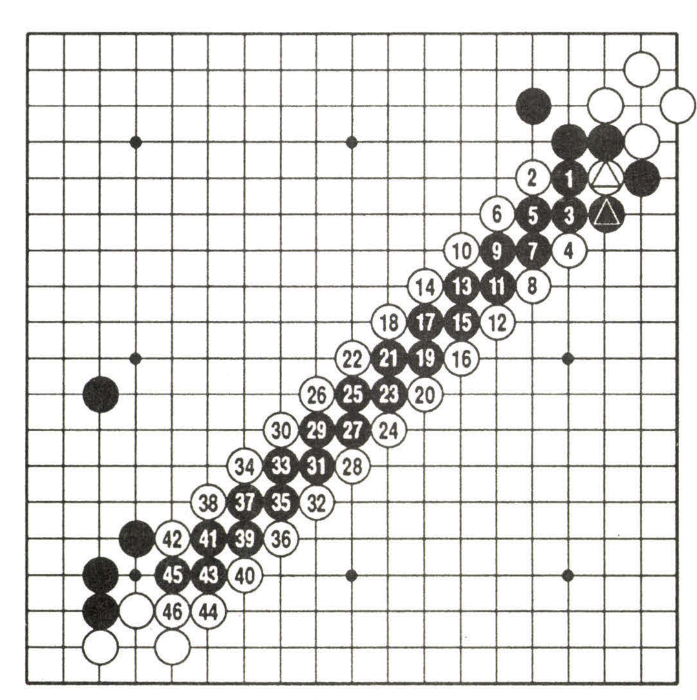
# POST-SCRIPTUM

## ERRATA

• Nous avons attribué un prix moyen exorbitant au jeu Toutankhamon de Jumbo (J&S n° 7) : il fallait lire 175 F au lieu de 300 F. Toutes nos excuses pour cette erreur inflationniste. Par ailleurs, Toutankhamon a reçu le Super As d'Or (catégorie jeux de société) au Festival des jeux de Cannes 90, récompense suprême décernée par les professionnels.
• Bug et rebug : le jeu Francopoly, testé le mois dernier n'a AUCUNE erreur ! Par contre, le joyeux testeur devrait changer de lunettes : à la fameuse question "Fit bâtir l'Arc de Triomphe", la réponse est "Napoléon 1er" et non "Le Soldat inconnu". Le bug vient d'une mauvaise lecture qui a fait prendre une colonne pour une autre. Qu'on se le dise, les réponses doivent être lues avec attention pour éviter ce genre de désagrément, et toute contestation possible.

## N° 7 PAGE 47

Solution de la dernière rubrique.
**1** - A part les gros paresseux je suppose que vous avez trouvé que le dernier atari noir était en 46 et que le *shicho* marchait. Attention : couleurs inversées ; lire 1 = blanc, 2 = noir, etc...



# SHOPPING




***JEUX DE SIMULATION***

***JEUX DE SOCIETE***

***WARGAMES***

***FIGURINES***

***etc...***

**Tél. : 40 48 16 94**

2 rue J. Jacques Rousseau 44000 NANTES

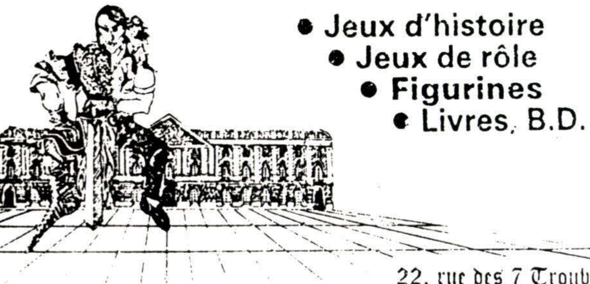



**Jeux de Société**
**Accessoires**
**Librairie**

**MAX HACHUEL**

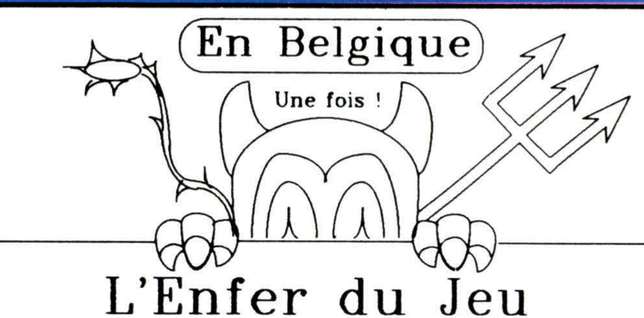
BOULEVARD HELVÉTIQUE 24
CH - 1207 GENÈVE . Tél : 41.22.736.48.56

# Le Korrigan



- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle
- **Figurines**
- Livres, B.D.

22, rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse




## L'Enfer du Jeu

Vente & Location

Jeux de Reflexion, Simulation, Societe,
Casse-Tetes, Figurines, .....

19 rue E.Solvay 1050 Bruxelles

11h-19h du lundi au samedi Tel: 02/511.80.77









**UN NOUVEL UNIVERS**

Jeux de Rôle, Wargames, Figurines, Jeux de Société ...

19, rue d'Avron - 75020 PARIS - Tél. : 43 73 87 55

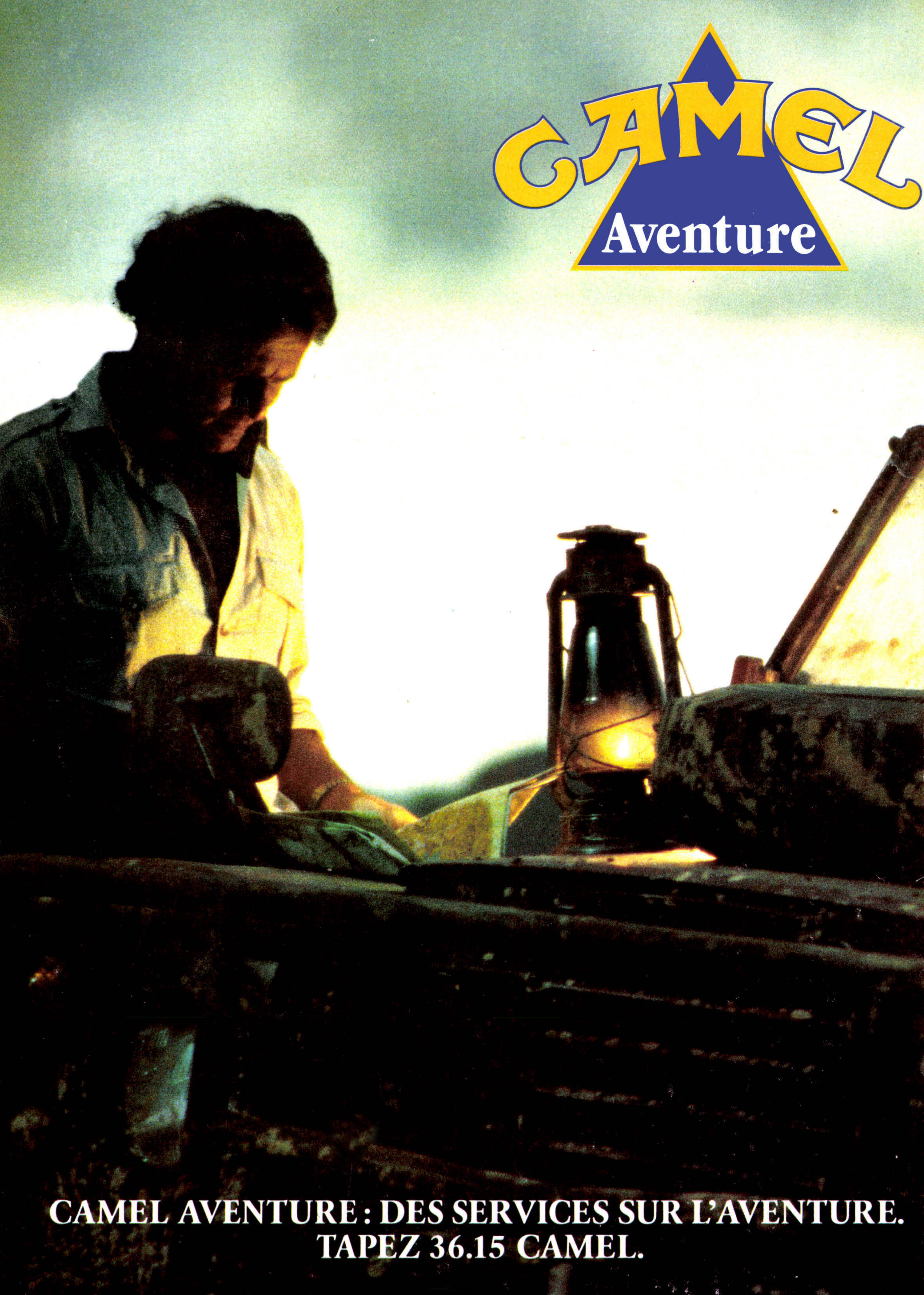
## LA REGLE DU JEU



JEUX DE SOCIETE
JEUX DE ROLE
JEUX DE STRATEGIE
CASSE-TETE
JEUX ELECTRONIQUES
CARTOMANCIE

*VENTE PAR CORRESPONDANCE*

**20, rue du Président Merville - 37000 TOURS**
**Tél. 47 64 89 81**


CAMEL
Aventure
CAMEL AVENTURE : DES SERVICES SUR L'AVENTURE.
TAPEZ 36.15 CAMEL.